



# CANAVAR REHBERİ

V.0.1



ONS®

for t [alibabaveejderler.neocities.org](http://alibabaveejderler.neocities.org)

# CANAVAR REHBERİ

---





## CREDITS

**D&D Lead Designers:** Mike Mearls, Jeremy Crawford

**Monster Manual Lead:** Christopher Perkins

**Stat Block Development:** Chris Sims, Rodney Thompson, Peter Lee

**Story Development:** Robert J. Schwab, Matt Sernett, Steve Townsend, James Wyatt

**Editing:** Scott Fitzgerald Gray

**Managing Editor:** Jeremy Crawford

**Producer:** Greg Bilsland

**Art Directors:** Kate Irwin, Dan Gelon, Jon Schindehette,

Mari Kolkowsky, Melissa Rapier, Shauna Narciso

**Graphic Designers:** Bree Heiss, Erni Tanji, Barry Craig

**Cover Illustrator:** Raymond Swanland

**Interior Illustrators:** Tom Babbey, Daren Bader, John-Paul Balmert, Mark Behm, Eric Belisle, Michael Berube, Zoltan Boros, Christopher Bradley, Aleksi Brictol, Filip Burburan, Christopher Burdett, Sam Burley, Mike Burns, Wesley Burt, Milivoj Ceran, Jedd Chevrier, Conceptopolis, Adam Danger Cook, Julie Dillon, Dave Dorman, Jesper Ejsing, Emrah Elmashli, Wayne England, Mike Faille, Toma Feizo Gas, Emily Fiegenschuh, Tomas Giorrello, E.M. Gist, Lars Grant-West, E.W. Hekaton, JD, Jon Hodgson, Ralph Horsley, Kurt Huggins and Zeldia Devon, Lake Hurwitz, Tyler Jacobson, Vance Kovacs, Daniel Landerman, Lindsey Look, Daniel Ljunggren, Raphael Lübke, Titus Lunter, Slawomir Maniak, Andrew Mar, Brynn Metheney, Christopher Moeller, Mark Molnar, Marco Nelor, Jim Nelson, Mark A. Nelson, Hector Ortiz, Ryan Pancoast, Adam Paquette, Jim Pavelec, Kate Pfeilschifter, Steve Prescott, Vincent Proce, Darrell Riche, Ned Rogers, Scott Rollier, Jasper Sandner, Mike Sass, Marc Sasso, Ilya Shkipin, Carmen Sinek, Craig J. Spearing, Annie Stegg, Zack Stella, Matt Stewart, Raymond Swanland, Justin Sweet, Anne Stokes, Matias Tapia, Cory Trego-Erdner, Autumn Rain Turkel, Cyril Van Der Haegen, David Vargo, Franz Vohwinkel, Richard Whitters, Sam Wood, Ben Wootten, Kieran Yanner, Min Yum, Mark Zug

**Additional Contributors:** Bruce R. Cordell, Kim Mohan, Chris Dupuis, Tom LaPille, Miranda Horner, Jennifer Clarke Wilkes, Steve Winter, Chris Youngs, Ben Petrisor, Tom Olsen, R.A. Salvatore

**Project Management:** Neil Shinkle, Kim Graham, John Hay

**Production Services:** Cynda Callaway, Brian Dumas, Jefferson Dunlap, David Gershman, Matt Knaannlein, Anita Williams

**Brand and Marketing:** Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Laura Tommervik, Kim Lundstrom, Trevor Kidd

## Based on the original game created by

E. Gary Gygax and Dave Arneson, with Brian Blume, Rob Kuntz, James Ward, and Don Kaye

## Drawing from further development by

J. Eric Holmes, Tom Moldvay, Frank Mentzer, Aaron Allston, Harold Johnson, David "Zeb" Cook, Ed Greenwood, Keith Baker, Tracy Hickman, Margaret Weis, Douglas Niles, Jeff Grubb, Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bill Slavicsek, Adam Collins, and Rob Heinsoo

## Playtesting provided by

over 175,000 fans of D&D. Thank you!

## Additional feedback provided by

Robert Alaniz, Anthony Caroselli, Josh Dillard, Curt Duval, Sam E. Simpson Jr., Adam Hennebeck, Sterling Hershey, Paul Hughes, Doug Irwin, Ken J. Brees, Yan Lacharité, Tom Lommel, Jonathan Longstaff, Rory Madden, Matt Maranda, Paul Melamed, Mike Mihalas, David Milman, Daren Mitchell, Claudio Pozas, John Proudfoot, Karl Resch, M. Sean Molloy, Sam Sherry, Pieter Sleijpen, David "Oak" Rask, Vincent Venturella, Fredrick Wheeler, Arthur Wright



## KAPAK RESMİ

Raymond Swanland, Dağaltı'nın karanlık derinliklerindeki kâşifleri tuzağa düşüren Xanathar'ı ve böylece bu bayköçü mafya babasının çıkarılarının Sudibi şehriyle son derece ilişkili olduğunun kanıtlanmasını resmediyor.

620A9218000001 EN  
ISBN: 978-0-7869-6561-8  
First Printing: September 2014

9 876 5 4 3 2 1



Sorumluluk Reddi: Bu kitapta anlatılan canavarlar ile gerçekte var olan canavarlar arasındaki ilişki tamamen tasadırdır. Bu durum kesinlikle, mutlak surette ve daha da çok kesinlikle gerçek olmayan ve Z&E ekibini gizlice yönetmeyen zihin yüzücüler için ki kere doğrudur. Bunu duymamız için ille bu kesinlikle reddine mi ihtiyacımız var? Bunu benzer gerçek dışı düşünceler için beyinimizi kullanmamızdır. Çünkü böyle yapmaz zihin dardolduğın eder, karışır ve sıkı gibi bir hale getirir. Hâlbuki iyi bir beyin güzel, yumuşak ve neredeyse hiç kullanılmaması olmalıdır. Hadi bu kitabı kenara koy da gıt biraz televizyon veya cep telefonundan kedi videoları izle. Bu aralar ne tamam şeyler yapıyorlar, değil mi? Pişman olmasın. Bunu sadece seni ve senin etli, sulu, lezzetli oyuncu beynini sevdiğimiz için söylüyoruz.

**DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.**

©2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Bodchât 31, 2800 Delémont, CH.  
Reprinted by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK. PRINTED IN THE USA.  
Please refer to company details for future reference.



# İÇİNDEKİLER

Giriş .....	4	Yercü, Derin (Svirfneblin) .....	164	Hortan .....	259
Gaakar .....	12	Obotlar .....	165	Rok .....	260
Aravut .....	13	Golemier .....	167	Tutucu .....	261
Melekler .....	15	Kıyant .....	171	Pas Canavarı .....	262
Canlandırılmış Nesneler .....	19	Grell .....	172	Hivadamlar .....	263
Sokur .....	21	Sazgan .....	173	Vuparlar .....	265
Çor .....	22	Karlan .....	174	İneçi .....	267
Sarısaç .....	23	Sokor .....	175	Korkuluk .....	268
Basılısk .....	24	Cadalozlar .....	176	Gölge .....	269
Behir .....	25	Yarı-Ejderha .....	180	Paytak Öbek .....	270
Bayköçüler .....	26	Harpiler .....	181	Kalkan Koruma .....	271
Küfler .....	31	Cehennem Tazısı .....	182	İskeletler .....	272
Öcüayılar .....	33	Migferli Korku .....	183	Talmaryinler .....	274
Marmi .....	34	Kartat .....	184	Yör .....	279
Kababaş .....	35	Kocobotlar .....	185	Sfenksler .....	280
Karaçor .....	36	Ecene .....	188	Erkenek .....	283
Leş Böceği .....	37	Kancalı Dehşet .....	189	Kamak .....	284
İnsat .....	38	Subuka .....	190	Albastı/ Karabastı .....	285
Kimera .....	39	Zekâ Yutucu .....	191	Tarrasque .....	286
Takuuz .....	40	Görünmez Avcı .....	192	Üçün-Biçinlar .....	288
Pelerin .....	41	Çakaladam .....	193	Ağaçten .....	289
Lapirci .....	42	Kenkular .....	194	Ünkürlü .....	290
Bükrek .....	43	Ötekler .....	195	Troller .....	291
Sürünen Pençe .....	44	Kraken .....	196	Kara İzbandut .....	292
Tepegöz .....	45	Aya-lıklar .....	198	Tek Boynuzlu At .....	293
Karabörk .....	46	Lamia .....	201	Vampirler .....	295
Ölüm Savaşçısı .....	47	Markum .....	202	Su Garibi .....	299
Yarımarkum .....	48	Kelerhalklar .....	204	Dirit .....	300
Zebaniler .....	50	Aysarlar .....	206	İn-Cin Toplari .....	301
Seytanlar .....	66	Kaldaz .....	212	Tayf .....	302
Dinozorlar .....	79	Mantikorlar .....	213	Ejderek .....	303
Kıran Hayvan .....	81	Medusalalar .....	214	Gazar Ezen .....	304
İkiz .....	82	Ufunlar .....	215	Koncolos (Yeti) .....	305
Ejdermarkum .....	83	Suhalk .....	218	Erbükeler .....	307
Ejderha, Gölge .....	84	Karakırnak .....	219	Yamargalar .....	311
Ejderhalar .....	86	Benzek .....	220	Zombiler .....	315
Ejderha Kaplumbağası .....	119	Zihin Yüzcüleri .....	221		
Kalfümsi .....	120	Minotor .....	223	Ek A: Çeşitli	
Tokaylı .....	121	Yasasallar .....	224	Yaratıklar .....	317
Ercegel .....	122	Mumyalar .....	227	Ek B: Oyuncu Olmayan	
Unsurasallar .....	123	Mantarlılar .....	230	Karakterler .....	342
Elfler: Kara Elfler .....	126	Nagalar .....	233	Canavar İndeksi .....	351
Gal Etseg .....	130	Kabus .....	235		
Ürmaksi .....	131	Hiçik .....	236		
Emegen .....	132	Divler .....	237		
Peri Ejderhası .....	133	Oni .....	239		
Alevkafa .....	134	Sızıklar .....	240		
Fump .....	135	Orklar .....	244		
Kerayna .....	136	Çüptap .....	248		
Mantarlar .....	137	Baykuşayısı .....	249		
Galib Serd .....	139	Tulpar .....	250		
Çörten .....	140	Kanyikler .....	251		
Cinler .....	141	Delgeç .....	252		
Hayalet .....	147	Peri .....	253		
Gulyabani .....	148	Sahteejder .....	254		
Devler .....	149	Mor Solucan .....	255		
Geveze Ağız .....	157	Kulbastı .....	256		
Githler .....	158	Rakşasa .....	257		
Sırtlandamlar .....	162	Remorasisler .....	258		





## GİRİŞ



u canavar ansiklopedisi öykücüler ve dünya yaratıcıları içindir. İster tek seferlik bir macera olsun ister çok daha uzun süren bir macera

olsun eğer arkadaşların için bir ZİNDANLAR & EJDERHALAR oyunu oynatmayı düşündüyorsanız bu kitap sayfaları sana, arkası arkasına ilham verecektir. Hem iyi hem de kötü yaratıklar için hepsi-bir-yerdedir.

Z&E dünyalarındaki bazı yaratıkların kökeni gerçek dünyadan, yani bizim dünyamızın mitolojisi ve fantezi edebiyatından gelmektedir. Diğer yaratıklar ise Z&E'ye özgüdür. Bu kitaptaki canavarlar, oyunun tüm önceki sürümlerinden alınmıştır. Burada bayköçü ve kuran hayvan gibi klasik canavarlara ek olarak takuuz ve dal küf gibi yakın zaman önce yaratılmış canavarları da bulacaksınız. Sıradan hayvanlar garip, korkunç ve saçma olanlarla bir araya gelmiştir. Geçmişten canavar topların oyun çok katmanlı yüzünü, бүтүн ayrıntılarıyla göstermeye çalıştık. Z&E canavarları çeşit çeşittir ve hikâyeleri sadece üretmekle kalmaz, gültürsetir de.

Eğer deneyimli bir Zindan Efendisisen (ZE) yazdığınızı birkaç canavar seni şaşırtabilir çünkü *Canavar Rehberi*'nin eski sürümlerinin içine daldık ve artık unutulmuş bazı uçuk kaçık bilgileri ortaya çıkardık. Ayrıca yeni şeyler de ekledik. Tabiiatıyla bu canavarlarla istediğini yapabilirsin. Burada söylediklerimiz hiçbir şey yaratıcılığın engellemek veya perdellemek amacını taşımamaktadır. Senin dünyadaki minotörler gemi yapımcıları ve korsanlar biz kimiz ki seninle tartışacağız? Nihayetinde bu senin dünya.

## BU KİTAP HAKKINDA

Bir ZE olmanın en iyi yanı kendi fantezi dünyayı yaratmak ve onu canlandırmaktır ve bir Z&E dünyasına içinde bulunan canavarlardan daha iyi yaşamak verecek hiçbir şey yoktur. Bir canavara ait başlığı okuyabilir ve onun etrafında oluşan bir macera yaratmak isteyebilirsiniz veya zaten bir zindana dair aklında fikirler vardır ve içini doldurmak için doğru canavarlara ihtiyaç duyuyorsunuz. İşte *Canavar Rehberi*'nin görevi burada başlıyor.

*Canavar Rehberi*, ZİNDANLAR & EJDERHALAR oyunun temelini oluşturan üç kitaptan biridir ki diğer ikisi de *Oyuncunun El Kitabı* ve *Zindan Efendis'i'nin Rehberi*'dir. *Canavar Rehberi*, tıpkı *Zindan Efendis'i'nin Rehberi* gibi ZE'ler için yazılmış bir kitaptır. Bu kitabı Z&E maceracıları sinir bozucu obotlar, pis kokulu önkürlüler, vahşi orklar, kudretli ejderhalar ve çeşitli eciş bütcü yaratıklarla doldurmak için kullan.

Canavarlarla çatışmalar (çarpışma, savaş) yaratmak için takip etmek gereken adımlar *Zindan Efendis'i'nin Rehberi*'nde açıklanmıştır. O kitap ayrıca canavarları değiştirmeye ve kendine ait canavarlar yaratmaya dair tavsiyelerin yanında bu kitaptaki canavarları ilginç şekilde kullanmanın için çeşitli canavar tabloları ve başka bilgiler de vermektedir.

Daha önce hiç Z&E macerası yönetmediysen ZİNDANLAR & EJDERHALAR *Başlangıç Seti*'ni almanı öneriyoruz ki bu set nasil bir sürü canavar alıp onların etrafında bir macera oluşturacağını anlatmakta ve öğretmektedir.

## CANAVAR NEDİR?

Bir canavar, etkileşime geçilebilen ve savaşılıp öldürülme potansiyeli bulunan herhangi bir yaratık olarak tanımlanabilir. İster zararsız bir kurbağa olsun ister iyi yürekli, tek boynuzlu al olsun bu tanıma göre her ikisi de birer canavardır. Bu terim ayrıca oyuncu karakterlerinin arkadaşı veya rakibi olabilecek insanlar, elfler, cüceler ve diğer medeni halklar için de kullanılabilir. Bununla beraber Z&E dünyasına musallat olan canavarların çoğu durdurulması gereken tehditlerdir: kargaşa yaratan zebaniler, sinsi şeytanlar, ruh emen hortlaklar, çağrılmış unsursallar - liste uzayıp gider.

Bu kitap tüm seviyelerden oynamaya hazır, kullanması kolay ve neredeyse hayal edilebilir tüm iklimlere ve arazilere ait canavarları içermektedir. Maceranın ister bir bataklıkta, ister bir zindanda veya bir dış varlık âleminde geçsin orayı dolduracak canavarları bu kitapta bulacaksınız.

## CANAVARLAR NEREDE YAŞAR?

Eğer Z&E oyununa yeniysen canavarların bulunabileceği ve savaşılabilirliği garip ve büyüleyici yerlere pek aşina olmayabilirsiniz.

### ZİNDANLAR

Zindan denince çoğu insanın aklına demir çubukların ve kelepçelerin olduğu karanlık hücreler gelir. Ama biz Z&E oyununda "zindan" sözcüğü etrafı çevrili, canavarlarla dolu herhangi bir yeri tanımlayan çok daha geniş bir anlama sahiptir. Zindanların çoğu yer altında bulunan karışık yapılarıdır. Birkaç örnek:

- obotlarla dolu tünellerle karınca yuvası gibi olmuş yalnız bir tepenin üzerinde bulunan harabe haldeki bir sihirbazın kulesi
- hayaletli lahitler ve gizli hazine odalarıyla dolu bir firavunun piramidi
- çeşitli bitkilerin üzerine kapladığı, zebaniler ve zebanilere tapınan tarikat üyeleriyle dolu, orman içindeki kayıp bir şehir
- bir ayaz devri kralın buzlu mezarı
- fareadamların kontrolünde olan pis, labirent kadar karışık bir kanalizasyon sistemi

### KARANLIKALTI

Karanlıkaltı'ndan, yüzey dünyasının altında uzanan yer altı dünyasından daha büyük bir zindan yoktur. Burası canavarların karanlığa gayet iyi uyum sağladığı güneşin girmedikleri yüzeyin altında uzanan engin bir diyardır. Hep aşağı yönlü esen rüzgârların bulunduğu tünellerle birbirine bağlanan ısıksız mağaralarla doludur. Karanlıkaltı ve ona benzer yerleri keşfetmek için bir ömür harcanabilir (ne kadar kısa olacaktır bu ömür!) ve şunlarla karşılaşabilirsiniz:

- zihinsiz köleler ve kendini kaybetmiş delirilerle dolu, bir zihin yüzücüsünün hapisanesi veya tımarhanesi
- yağmalanmayı bekleyen mezar ardınca mezara bulunan cücelere ait bir mezarlık
- görkemli bir kara elf şehrine giden yolu koruyan, silahlarla dolu, tahkim edilmiş bir gözetleme noktası
- devasa mantarlarla dolu olan, kibrili ve bencil bir bayköçü veya kibrili yitirmiş kerayna kralı tarafından yönetilen, bir yer altı yangını
- aravutlara ve deli aya-lıklara ev sahipliği yapan engin, güneşsiz bir denizdeki kayalıklardan oluşan bir takımada



## YABAN

Canavarların hepsi yer altında değildir. Çoğu çöllerde, dağlarda, bataklıklarda, derin vadilerde, ormanlarda ve diğer doğal arazilerde yaşar. Yaban arazide de herhangi bir zindan kadar tehlikelidir, özellikle saklanacak hiçbir yer yoksa! Bazı yaban araziler bir zindan kadar akılda kalıcı olabilir:

- gemi parçalarıyla yalnız bir dağın veya kayalığın zirvesine yapılmış bir roh yuvası
- vahşiler ve koncoloslar için avlanma sahası olan engin bir buzul çölü
- ağaçentler tarafından korunan veya zebanilere tapınan sırtlandamlar tarafından bozulan ve hastalandırılan ilkel bir orman
- adı bir siyah ejderhaya tapınan kelerhalk tarafından işgal edilmiş sisli bir bataklık
- üzerinde dinozorların ve insan, kabile savaşçıların yaşadığı ormanlık bir ada

## KASABALAR VE ŞEHİRLER

En iyi maceraların bazıları medeniyetin beşiğinde yaşanır. Bir yerleşim yeri maceracılara zengin ve güçlülerle vakit geçirme, toplumdaki dışlanmışlarla kavgaya tutuşma ve altında yatan canavarımsı kötülüğü görmek için medeniyet maskesini kaldırma şansı verir. Bir ortaçağ kasabası veya şehri, herhangi bir zindan kadar ölümcül olabilir:

- kenku serserilerin ve suikastçıların loncasına üslük yapan bir saat kulesi
- binanın yetimhane ve tüccarın da oranın yöneticisi olarak biçim değiştirdiği, köle tüccarı bir rakşasaya ait batakthane
- yolsuzluk ve diriltici büyü sanatlarıyla uğraşanların dolu olduğu bir sihirbazlık okulu
- zengin, şeytana tapan tarikatçıların insan kurban etmek için toplandığı bir soylunun malikânesi
- canlandırılmış yapılar tarafından gece ve gündüz, aralıksız gözetlenen ve korunan bir tapınak, mahzen veya müze

## SU ALTI

Maceraların hepsi yer üstünde yaşanmaz. Bu kitap şeytani havadamlardan, onlardan nefret eden barışçıl suçlu ellere kadar dünyanın okyanuslarında yaşayan çeşitli yaratıklara da ışık tutuyor. Bu suçlu bölgelerde şaşırtıcı macera mekânlarıyla karşılaşılabilir:

- köpekbalıkları, suçlu gulyabaniler ve öfkeli hayaletlerin musallat olduğu bir gemi mezarlığı
- bir fırtına devinin mercan kalesi, inanılmaz güzel ama mide bulandıracak kadar uğursuz
- deniz zemininde bulunan, büyüdü bir hava baloncunun içinde medusa kraliçesi tarafından yönetilen kayıp bir şehir
- kadim ganimetlerle dolu bir krakenin veya bronz ejderhanın ini
- havadamların kötücül ilahî Skolah'a ait batık bir tapınak

## VARLIK ÂLEMLERİ

Dipsiz Çukurlar. Dokuz Cehennem. Pirinç Şehri... Buna benzer uzak yerler yüksek seviyeli maceracıları kendine çığırır; cesurlar ve korkusuzlara, buraları yöneten kötü efendileri devirmeleri, kimsenin bilmediği gizemleri keşfetmeleri için meydan okurlar. Düzenli yaşayan yasasallardan, katil zebanilere kadar pek çok





güçlü ve garip yaratık diğer varlık âlemlerinde yaşar. İlgî çekici macera yerleri söz konusu olduğunda, dünyanın sıırlarının öte tarafında aralı gökyüzü bile bir sınır değildir:

- bir çukur buğunun Dokuz Cehennem'in ilk katı olan Avernus'taki kalesi
- bir gölge ejderha için in görevi yapan, Gölgeyabanı'ndaki hayaletli bir kale
- bir elf kraliçesinin Perikarı'ndaki mezarı
- bir cinninin Hava Âlemi'ndeki, büyüleyici ama çalınmış ganimetle dolu olan sarayı
- hortlak bir başbüyütab tarafından ruh kutusu ve büyükitabı gizlenen bir markumun yan âlemi

Varlık âlemleri hakkında daha fazla bilgi edinmek için *Zindan Efendisi'nin Rehberi*'ne bakın.

## HANGİ CANAVAR NEREYE?

Pek çok canavar zindanlarda yaşar, diğerleri de çöllerde, ormanlarda, labirentlerde ve başka yerlerde yaşar. Bir canavarın geleneksel olarak kendine ev dediği yer ne olursa olsun onu istediği yere yerleştirebilirsiniz. Nihayetinde "sudan çıkmış balık" hikâyeleri hatırlanan türden hikâyelerdir ve bazen oyuncuları çöl kumunun altında yaşayan korkuoylarla veya Karanlıkaltı'ndaki dev bir mantarın içine yaşayan tokaylıyla şaşırtmak eğlenceli olabilir.

## PUANLAR VE BİLGİLER

Bir canavarın puanları ve bilgileri ki buna **bilgi kutusu** terimi ile atf yapılır, o canavarı idare etmek için ihtiyaç duyduğunuz temel bilgileri verir.

## BOYUT

Bir canavar Minik, Küçük, Orta, Büyük, Kocaman ve Devasa olabilir. Boyut kategorileri tablosu savaş esnasında belirli boyuttaki bir yaratığın ne kadarlık bir bölgeyi (alanı) kontrolti altında tutabildiğini göstermektedir. Yaratık boyutları ve huzları hakkında daha fazla bilgi edinmek için *Oyuncunun El Kitabı*'na bakın.

### BOYUT KATEGORİLERİ

Boyut	Bölge (Alan)	Örnek
Minik	1x1 m.	şeytanlık, erkenek
Küçük	2x2 m.	dev fare, obot
Orta	2x2 m.	ork, kurtadam
Büyük	4x4 m.	kartat, div
Kocaman	6x6 m.	ateş devî, ağaçent
Devasa	8x8 m. ya da daha büyük	kraken, mor solucan

### YARATIKLARI DEĞİŞTİRMEK

Bu kitaptaki yaratık çeşitliliğine rağmen bir maceranın parçası olacak mükemmel canavarı bulamayabilirsiniz. Mevcut bir yaratığı senin daha işine gelecek şekilde değiştirmekten çekinme. Belki başka bir yaratıktan bir veya iki özellik ödünç alırsın ya da bu kitaptakiler gibi bir **ayrı (alternatif)** veya **şablon** kullanırsın. Unutmadan gereken nokta bir canavarı değiştirdiğinde ki buna bir şablon uygulamak da dâhildir, canavarın zorluk derecesinin de değişebileceğidir.

Yaratıkları özelleştirme ve zorluk derecelerini hesaplama konularında tavsiyeler için *Zindan Efendisi'nin Rehberi*'ne bakın.

## TÜR

Bir canavarın türü onun asıl doğası demektir. Oyundaki belirli büyüler, büyülü nesneler, sınıf özellikleri ve diğer etkililer belirli türden yaratıklarla özel şekilde etkileşimde bulunur. Örneğin bir *ejderha öldürme oku* sadece ejderhalara değil, ejderha kaplumbağası ve ejderke gibi ejderha türünden olan diğer yaratıklara da fazladan zarar verir.

Oyun, kendilerine ait kuralları olmayan şu canavar türlerini içermektedir.

**Sapınçlar** bu dünyaya tamamen yabancı olan varlıklardır. Çoğunun, dünyanın gizemli güçleri yerine kendi yabancı zihninden aldığı doğal bir büyü yapma yeteneği vardır. Bu türün mükemmel örnekleri arasında aravutlar, bayköçüler, zihin yüzücüler ve talmayinler sayılabilir.

**Hayvanguiler** fantastik ekolojinin doğal bir parçası olan ama insan olmayan varlıklardır. Bazılarınn büyülü güçleri vardır. Ama çoğu zekâdan, toplum kurma özelliğinden veya dil yeteneğinden yoksundur. Hayvanguiller arasında çeşitli hayvanların tümü, denizozurlar ve hayvanların dev biçimleri bulunur.

**Gökseller** Yukarı Âlemler'in yerlileridir. Çoğu, ilahların hizmetkâridir, onlar tarafından ölümlülerin dünyasında habercilik veya elçilik görevi yapmaları için kullanılırlar. Gökseller doğaları itibarıyla iyidir, bundan dolayı iyi bakış açısından sapan istisnai bir göksel, eşine az rastlanan korkutucu bir durumdur. Göksellerin arasında melekler, bükrekler ve kanatlılar sayılabilir.

**Yapılar** yapıları doğmazlar. Bazıları yaratıcın tarafından basit bir dizi yönergeyi takip etmeleri için programlanırken diğerlerinin bilinci vardır ve bağımsızca düşünebilirler. Golemiler yapılar denince ilk aklı gelenlerdir. Yasasallar gibi Dış Âlemler'den biri olan Mekanizma'nın yerlisi olan pek çok yaratık çok daha güçlü yaratıcının iradesi tarafından o âlemdeki saf maddelerin şekillendirilmesiyle oluşmuş yapılarıdır.

**Ejderhalar** kadim bir kökenden gelen ve muazzam bir güçle sahip büyük, sürünen yaratıklardır. İyi metalik ejderhaların ve kötü renker ejderhaların içinde bulunduğu gerçek ejderhalar son derece zekidir ve doğal büyü yapma yetenekleri vardır. Bu kategoride ejderkeler ve sahte ejderler gibi gerçek ejderhalarla uzaktan da olsa soy bağına sahip olan ama daha güçsüz, daha basit düşünün ve büyü gücü gerçek ejderhalarınki kadar güçlü olmayan yaratıklar da vardır.

**Unsursallar** unsursal âlemlere özgü yaratıklardır. Bu türden bazı yaratıklar, basitçe unsursallar denilenler de dâhil olmak üzere temsil ettikleri unsurdan meydana gelen, hareket etme yeteneğine sahip kitlelerden fazlası değildir. Başkalarının unsursal enerjileri birleşmiş organik biçimleri vardır. Cinni ve ifrit de dâhil olmak üzere cinlerin ırkları, unsursal âlemlerdeki en önemli medeniyetleri oluşturlar. Diğer unsursalların içinde çorlar, görünmez avcılar ve su garipleri vardır.

**Periseller** doğanın güçleriyle çok yakından ilişkili olan büyülü yaratıklardır. Alacakaranlık korularında ve sisli ormanlarda ikamet ederler. Bazı dânyalarda Perilerin Âlemi de denilen Perikarı'ya yakından ilişkilidirler. İçlerinden bazıları Dış Âlemlerde özellikle Yis ve Hayvanguiltoprakları'nda da bulunur. Perisellere tokaylılar, periler ve neçiler dâhildir.

**Buklar** Aşağı Âlemlere ait olan çarpık yaşam biçimleridir. Bazıları ilahların hizmetkâridir ama çoğu başşeytanların ve zebani prenslerin liderliği altında çıkar. Kötü din adamları ve büyütücüler bazen kendi işlerini yapmış diye bukları asıl



aleme çağırılır. Kötü bir göksel nadir bulunan bir şeyse iyi bir buk neredeyse düşünülmezdir. Buklara zebaniler, şeytanlar, cehennem tazıları, rakşasalar ve yamargalar dahildir.

**Devler** insanlara ve onlara benzeyenlere kelimenin tam anlamıyla yukarıdan bakarlar. Görüşmeleri insanlara benzese de bazılarının birden fazla başı (emeğerler) veya bozukluğu (kerayanlar) olabilir. Gerçek devlerin altı tütü tepe devleri, taş devleri, ayaz devleri, ateş devleri, bulut devleri ve fırtına devleridir. Bunların yanında divler ve tröller de devlerdendir.

**İnsanumsılar** Z&E dünyasının ana halklarıdır, hem medeni hem de vahşi olan bu türe insanlarla beraber sayılamayacak kadar çok çeşitli başka türler de dahildir. Dilleri ve kültürleri, bazılarının doğalarından gelen büyü yapma güçleri (gerçi çoğu insanumsıl büyü yapmayı öğrenebilirler) ve iki ayaklı biçimleri vardır. En yaygın olan insanumsılar oyuncu karakteri olmaya en uygun olanlardır: İnsanlar, cüceler, elfler ve buçukluklar. Olanlar kadar çok ama daha vahşi ve acımasız; neredeyse tamamen kötücül olan ırklar da obotumsılar (obotlar, kocobotlar ve öcutayılar), orklar, sırtlandamlar, kelerhalklar ve öteklerdir.

Çok çeşitli insanumsılar bu kitapta kendini gösterir ama *Oyuncunun El Kitabı*'nda detaylı olarak anlatılan ırklara -kara elf hariç olmak üzere- Ek B'de değinilmiştir. Ek B, bu ırkların çeşitli tiyelerini kullanmanı sağlayacak bilgi kutuları vermektedir.

**Canavarumsılar** kelimenin tam anlamıyla canavarlardır -sıradan olmayan, doğal olmayan ve neredeyse hiçbir zaman iyi olmayan korkutucu yaratıklar. Bazıları büyülü deneylerin yoldan çıkmasıyla (baykuşayılar gibi) oluşmuşken diğerleri korku lanetlerinin sonuçlandırılar (minotörler ve erbüklerle de buna dahildir). Sınıflandırılmayı reddederler ve bir açılan başka hiçbir türe girmeyen yaratıklar için bir tür "toplama" kategoridir.

**Sızıklar** nadiren belirli bir şekli olan jelatinimsi yaratıklardır. Çoğunlukla yer altında, yani mağaralarda ve zindanlarda ikamet eder ve atıklarla, leşlerle veya yollarına çıkacak kadar şansız yaratıklarla beslenirler. Siyah pudingler ve jelatin küpleri en tanınmış sızıklardır.

**Bitkiler** canavarlar söz konusu olduğunda bitkisel yaratıklardır, sıradan bitki örtüsü değil. Çoğu gezgindir ve bazıları etçidir. Bu türe en özgü bitkiler paytak öbekler ve ağaçentlerdir. Gaz gözler ve mantarlar gibi mantar yaratıkları da bu kategoridendir.

**Hortlaklar** dirlitici büyü veya başka bir lanetin uygulanması aracılığıyla yaşayan ölü haline getirilen, bir zamanlar hayatta olan yaratıklardır. Ortaklarka vampirler ve zombiler gibi yürüten cesetlere ek olarak hayaletler ve yörler de dahildir.

## ETİKETLER

Bir canavarın, türüne ek olarak parantez içinde gösterilen bir veya birden fazla etiketi olabilir. Örneğin bir ork *insanumsı (ork)* türündendir. Parantez içindeki etiketler belirli yaratıklar için fazladan kategori bilgisi vermektedir. Etiketlerin kendi başına kuralları yoktur ama büyüülü bir nesne gibi oyunun içindeki bir şey ona atıfta bulunabilir. Örneğin zebanilere karşı savaşırken özellikle etkili olan bir muzrak, zebani etiketi bulunan diğer tüm yaratıklara karşı da etkili olabilir.

## BAKIŞ AÇISI

Bir canavarın bakış açısı onun eğilimi veya huyuna ve rol yapma veya savaş esnasında nasıl davranacağına dair bir ipucudur. Örneğin kaotik kötü bir yaratıkla anlaşmak çok zor ve bu yaratık gördüğü anda oyuncu karakterlere saldırıya meyilli olabilirken tarafsız bir canavar müzakere yapmaya meyilli olabilir. Farklı bakış açılarının tanımını için *Oyuncunun El Kitabı*'na bakın.

Bir canavarın bilgi kutusunda belirtilen bakış açısı varsayılan bakış açısıdır. Maceranın ihtiyaçlarına cevap vermesi için onu değiştirmekten çekinme. İyi bakış açılı bir yeşil ejderha veya kötü bir fırtına devi istiyorsan, seni durduracak hiçbir şey yoktur.

Bazı yaratıkların bakış açısı **herhangi** olarak görünebilir. Bu, bu canavarın bakış açısını sen seçersin demektir. Bazı canavarların bakış açısı bilgileri adile, kaotige, iyiye veya kötüyeye meyilli olmak veya bunlardan kaçındıklarına işaret edebilir. Örneğin bir vahşi herhangi bir kaotik bakış açısına (kaotik iyi, kaotik tarafsız veya kaotik kötü) sahip olabilir ki bu durum onun söz dinlemez doğasına uygundur.

Düşük bir zeka seviyesindeki yaratıkların çoğunun adalet veya kaos, iyi veya kötü kavramları yoktur. Ahlakı veya etik seçimler yapmazlar daha çok içgüdülerine göre hareket ederler. Bu yaratıklar **bakış açısızdır**. Yani bakış açıları yoktur.

## ZIRH SEVİYESİ

Zırh giyen veya bir kalkan taşıyan bir canavarın, zırhını, kalkanını ve Çevikliği hesaba katan bir Zırh Seviyesi (ZS) vardır. Aksi halde bir canavarın ZS'si onun Çeviklik tamlayıcısına ve eğer varsa doğal zırhına göre belirlenir. Eğer bir canavarın doğal zırhı varsa, zırh giyiyor veya kalkan taşıyorsa bu durum ZS değerinden sonra parantez içinde gösterilmiştir.

## CAN PUANLARI

Bir canavar 0 can puanına düştüğünde genellikle ya ölü ya da yok edilir. Can puanları hakkında daha fazla bilgi için *Oyuncunun El Kitabı*'na bakın.

Bir canavarın can puanları hem zar ifadesi olarak hem de ortalama sayı olarak ifade edilir. Örneğin 2z8 can puanına sahip bir canavarın ortalama can puanı 9'dur (2x4½).

Bir canavarın boyutu Boyuta Göre Can Zarları tablosunda da gösterildiği gibi can puanlarını hesaplamak için kullanılan zarları belirler.

### BOYUTA GÖRE CAN ZARLARI

Canavar Boyutu	Can Zarı	Zar Başına Ortalama CP
Minik	z4	2½
Küçük	z6	3½
Orta	z8	4½
Büyük	z10	5½
Kocaman	z12	6½
Devasa	z20	10½

Bir canavarın Büyüye tamlayıcısı da sahip olduğu can puanlarını etkiler. Canavarın Büyüye tamlayıcısı sahip olduğu Can Zarı sayısıyla çarpılır ve sonuç can puanına eklenir. Örneğin eğer bir canavarın Büyüye puanı 12 (+1 tamlayıcı) ve Can Zarları da 2z8 ise 2z8 + 2 can puanı (ortalama 11) vardır.





## HIZ

Bir canavarın hızı, onun kendi sırasında ne kadar mesafe kat edebileceğini gösterir. Hız konusunda daha fazla bilgi için *Oyuncunun El Kitabı'na* bakın.

Tüm yaratıkların, canavarın hızı denilen bir yürütme hızı vardır. Yerde yürütme özelliğine sahip olmayan yaratıkların 0 metre yürütme hızı vardır.

Bazı yaratıklar aşağıda gösterilenlerden bir veya daha fazla yürütme yöntemine sahiptir.

## KAZMA

Kazma hızı olan bir canavar bu hızını kumun, toprağın, çamurun veya buzun içinde ilerlemek için kullanabilir. Öyle yapmasına olanak sağlayan özel bir özelliği yoksa bir canavar yekpare kayada kazma hızıyla ilerleyemez.

## TIRMANMA

Tırmanma hızına sahip olan bir canavar hareketinin (yürütüşünün) tamamını veya bir kısmını dikey yüzeylerde hareket etmek için kullanabilir. Canavarın tırmanmak için fazladan hareket harcamasına gerek yoktur.

## UÇMA

Uçma hızına sahip olan bir yaratık hareketinin (yürütüşünün) tamamını veya bir kısmını uçmak için harcayabilir. Bazı canavarların **havada süzülme** yeteneği vardır ki bu onları yere düşürmeyi güçleştirir (*Oyuncunun El Kitabı'ndaki* uçma kurallarında da açıklandığı gibi). Böyle yaratıklar öldüklerinde havada süzülmeyi bırakırlar.

## YÜZME

Yüzme hızına sahip olan bir yaratığın yüzmek için fazladan hareket harcamasına gerek yoktur.

## YETENEK PUANLARI

Her yaratığın altı yetenek puanı (Güç, Çeviklik, Bünye, Zekâ, Bilgelik ve Karizma) ve onlarla ilgili olan tamlayıcıları vardır. Yetenek puanları ve onların nasıl kullanıldığı hakkında daha fazla bilgi almak için *Oyuncunun El Kitabı'na* bakın.

## KURTULMA KONTROLLERİ

Kurtulma kontrolü bilgisi belirli tür etkilere karşı direnme gücü geliştirmiş olan yaratıklar içindir. Örneğin kolaylıkla tılsımlanamayan veya korkutulamayan bir yaratık Bilgelik kurtulma kontrollerinde bonus kazanabilir. Çoğu yaratığın özel kurtulma kontrolü bonusu yoktur ki eğer durum böyleyse bu bilgi, kutuda mevcut değildir.

Kurtulma kontrolü bonusu, canavarın zorluk derecesi tarafından belirlenen yetkinlik bonusu (Zorluk Derecesine Göre Yetkinlik Bonusu tablosunda gösterildiği üzere) ve ilgili yetenek tamlayıcısının toplamıdır.

## ZORLUK DERECESİNE GÖRE YETKİNLİK BONUSU

Zorluk Derecesi	Yetkinlik Bonusu	Zorluk Derecesi	Yetkinlik Bonusu
0	+2	14	+5
1/8	+2	15	+5
1/4	+2	16	+5
1/2	+2	17	+6
1	+2	18	+6
2	+2	19	+6
3	+2	20	+6
4	+2	21	+7
5	+3	22	+7
6	+3	23	+7
7	+3	24	+7
8	+3	25	+8
9	+4	26	+8
10	+4	27	+8
11	+4	28	+8
12	+4	29	+9
13	+5	30	+9

## BECERİLER

Beceriler bilgisi bir veya daha fazla beceride yetkin olan canavarlar içindir. Örneğin çok dikkatli ve gizli olan bir canavar Bilgelik (Algı) ve Çeviklik (Gizlilik) kontrollerinde bonusa sahip olabilir.

Beceri bonusu canavarın zorluk derecesi tarafından belirlenen yetkinlik bonusu (Zorluk Derecesine Göre Yetkinlik Bonusu tablosunda gösterildiği üzere) ve ilgili yetenek tamlayıcısının toplamıdır. Başka tamlayıcılar da eklenebilir. Örneğin yüksek uzmanlığı sayesinde beklenenden çok üstünde (genellikle yetkinlik bonusunun iki katı) bir bonusa sahip olabilir.

## HASSASİYETLER, DİRENÇLER VE BAĞIŞIKLIKLAR

Bazı yaratıkların belirli tür zararlara karşı hassasiyetleri, dirençleri veya bağışıklıkları vardır. Hatta belirli yaratıklar büyüsz saldırılara karşı dirençli veya bağışıklıdır (büyüü saldırı bir büyüyle, bir büyüü nesneyle veya başka bir büyüü kaynakla yapılan saldırıdır). Buna ek olarak bazı yaratıklar belirli durumlara karşı bağışıklıdır.

## DUYULAR

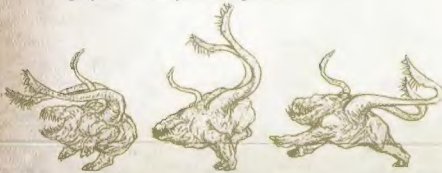
Duyular bilgisi canavarın edilgen Bilgelik (Algı) puanını ve canavarın sahip olabileceği herhangi bir özel duyu bilgisini vermektedir. Özel duyular aşağıda açıklanmıştır.

## KÖRGÖRÜŞÜ

Körgörüştüne sahip bir canavar, belirli bir mesafeyi, görme duyusuna ihtiyaç olmaksızın görebilir.

Sokorlar ve gri sızıklar gibi gözleri olmayan yaratıklara ek olarak yarasaalarla gerçek ejderhalar gibi etraflarını sesle veya oldukça hassas duyularla algılayan yaratıklar bu görüşe sahiptir.

Eğer bir yaratık doğal olarak körse bu etkiye işaret eden bilgi parantez içinde gösterilmiştir ki bu durum körgörüştün etkin olduğu mesafenin, canavarın algılama becerisinin de sınırı olduğu anlamına gelmektedir.



## ZİRH, SİLAH VE ALET YETKİNLİKLERİ

Bir yaratığın, zirhinde, silahlarında ve aletlerinde yetkin olduğunu düşün. Eğer bunları değiştirirsen yaratığın yeni ekipmanında yetkin olup olmayacağına da karar vermelisin.

Örneğin bir tepe devî genellikle zirh olarak post giyer ve silah olarak büyük tokmak kullanır. Bir tepe devine zincir zirh giydirebilir, zirh baltı kullanılabılır ve devin her ikisinde veya ikisinden birinde yetkin olduğuna veya oyalığına karar verebilirsin.

Zirhları veya yetkin olmadan silahları kullanmaya dair kuralları için *Dünyanın El Kitabı* na bakın.

## KARAGÖRÜ

Karagörü olan bir yaratık karanlıkta belirli bir uzaklığı görebilir. Belirli bir alan dâhilinde, karagörüye sahip olan bir canavar alacakaranlığı sanki parlak ışıkmuş ve karanlığı da sanki alacakaranlıkmuş gibi görebilir. Bununla beraber bu canavar karanlıktaki renkleri ayırt edemez sadece grinin tonlarını görür. Yer altında yaşayan çoğu yaratığın bu özel duyusu vardır.

## TİTİRHİS

Titirhisi bulunan bir canavar, kendisi ve titreşimlerin kaynağı aynı zeminle temas halinde olduğu müddetçe belirli bir alan dâhilinde meydana gelen titreşimleri hissedebilir ve bu titreşimlerin tam kaynağını belirleyebilir. Titirhis uçan veya tinsel yaratıkları tespit etmek için kullanılamaz. Sokurlar ve kara izbandutlar gibi yer altında ilerleyebilen çoğu yaratığın bu özel duyusu vardır.

## GERÇEKGÖRÜ

Gerçekgörüye sahip bir yaratık belirli bir mesafeye kadar normal ve büyütlü karanlıkta görebilir, görünmeyen yaratıkları ve nesneleri görebilir, görsel illüzyonları otomatik olarak fark edebilir ve onlara karşı yaptığı kontrollerinde otomatik olarak başarılı olabilir ve bir biçimde değiştiren veya büyü kullanarak biçimini dönüştürmüş olan bir yaratığın gerçek halini görebilir. Dahası, Aral Âlemi de görebilir.

## DİLLER

Bir canavarın konuşabildiği diller alfabetik (İngilizce) olarak listelenmiştir. Bazen bir canavar bir dili anlayabilir ama konuşamaz ve bu durum diller satırında gösterilmiştir. "—" ibaresi bir yaratığın ne herhangi bir dili konuşabildiğini ne de herhangi bir dili anlayabildiğini göstermektedir.

## TELEPATİ

Telepati, bir canavarın belirli bir alan içindeki başka bir yaratıkla zihinsel olarak iletişim kurmasını sağlayan büyü bir yetenektir. İletişime geçilen yaratığın canavar ile ortak bir dili konuşmasına gerek yoktur ama en az bir dili anlayabilmelidir. Telepatiyе sahip olmayan bir yaratık telepatik mesajları alabilir ve onları cevaplayabilir ama telepatik bir iletişimi başlatamaz veya sonlandıramaz.

Telepatik canavarın iletişimi kurduğu yaratığı görmesine gerek yoktur ve iletişimi istediği an sonlandırabilir. İki yaratık artık telepatinin merzisinde olmadığı veya telepatik canavarın, menzili içindeki başka bir yaratıkla iletişime geçtiği an bağlantı kopar. Telepatik canavar bir eylem kullanmaksızın telepatik iletişimi başlatabilir veya sonlandırabilir ama canavarın durumu güçsüzken telepatik bağlantıyı başlatamaz ve sürmekte olan tüm bağlantıları sonlanır.

Bir zıtbüyü alanı büyüünün alanı veya büyüün işlemlediği herhangi bir yerde olan bir yaratık telepatik mesajlar gönderemez veya alamaz.

## ZORLUK

Bir canavarın zorluk derecesi o canavarın ne kadar büyük bir tehdit olduğunu göstermektedir. Uygun donanuma sahip ve iyice dinlenmiş dört kişiden oluşan bir maceracılar grubu hiç kayıp vermeden, yani kimse ölmeden, kendi seviyelerine eşit zorluk derecesine sahip bir canavarın üstesinden gelebilir. Örneğin 3. Seviyedeki dört karakterden oluşan bir grup için zorluk derecesi 3 olan bir canavar gayet uygun ve korkutucudur ama grup için ölümcül bir tehdit değildir.

1. Seviyeli karakterlere kıyasla ciddi derecede zayıf olan karakterlerin zorluk derecesi 1'den azdır. Zorluk derecesi 0 olan canavarlar, kalabalık oldukları durumlar hariç olmak üzere önemszidir. Etkili saldırıları olmayanlar deneyim puanı kazandırmazken saldırıları etkili olanların her biri 10 DP kazandırır.

Bazı canavarlar sıradan bir 20. Seviyeli maceracılar grubu için bile büyük bir mücadele teşkil ederler. Bu canavarların zorluk derecesi 21 veya daha yüküdür ve özellikle oyuncuların becerilerini sınamak için tasarlanmışlardır.

## DENEYİM PUANLARI

Bir canavarın ne kadar deneyim puanına (DP) karşılık geldiği onun zorluk derecesine göre belirlenir. Genel olarak DP canavar yenildiği için verilecek ZE canavar başka yollarla etkisiz hale getirildiğinde de DP verebilir.

Sana aksini söyleyen başka bir şey yoksa bir büyü veya başka bir büyüsel yetenek ile çağrılan bir canavar da bilgi kutusunda gösterilen kadar DP verir.

*Zindan Efendisi'nin Rehberi* bir karşılaşmanın zorluğunu araştırmaların yanında nasıl DP değerlerini kullanarak karşılaşmalar oluşturacağını da açıklamaktadır.

## ZORLUK DERECESİNE GÖRE DENEYİM PUANLARI

Zorluk	DP	Zorluk	DP
0	0 or 10	14	11,500
1/8	25	15	13,000
1/4	50	16	15,000
1/2	100	17	18,000
1	200	18	20,000
2	450	19	22,000
3	700	20	25,000
4	1,100	21	33,000
5	1,800	22	41,000
6	2,300	23	50,000
7	2,900	24	62,000
8	3,900	25	75,000
9	5,000	26	90,000
10	5,900	27	105,000
11	7,200	28	120,000
12	8,400	29	135,000
13	10,000	30	155,000





## ÖZELLİKLER

Özellikler (bilgi kutusunda bir canavarın zorluk derecesinden sonra ama eylemlerden veya tepkilerden önce yer alan) biraz açıklamayı hak eden, savaş esnasında ilgili olması muhtemel olan karakteristik niteliklerdir.

### DOĞAL BÜYÜYAPIMI

Doğal bir büyü yapma yeteneğine sahip olan canavarların Doğal Büyüyapımı özelliği vardır. Aksi belirtilmediği müddetçe 1. seviye veya daha yüksek seviyeli doğal bir büyü mümkün olan en düşük seviyesinde yapılır ve daha yüksek seviyede yapılamaz. Eğer bir canavarın, seviyesi önemli olan bir büyümüstü varsa ve hiçbir seviye verilmediyse, canavarın zorluk derecesini kullan.

Doğal bir büyütün özel kuralları veya kısıtlamaları olabilir. Örneğin büyü yapabilen bir kara elf doğal olarak *yüksel* büyüsünü yapabilir ama bu büyünün "sadece kendisine" kısıtlaması vardır. Yani bu büyü sadece yaparı etkiler.

Bir canavarın doğal büyülerini başka büyülerle değiştiremez. Bir canavarın doğal büyülerini saldırı kontrolü yapılmasına ihtiyaç duymuyorsa saldırı bonusları yoktur.

### BÜYÜYAPMAK

Büyüyapmak sınıf özelliğine sahip bir canavarın büyü yapma seviyesi ve büyü hazneleri vardır ki bunları 1. seviye veya daha yüksek seviyeli büyülerini yapmak için kullanır (*Oyuncunun El Kitabı*'nda da açıklandığı üzere). Bunun yanında büyü yapıcısının seviyesi bu özellikteki büyümüstüleri yapmak için kullanılır.

Canavarın, belirli bir sınıftan elde ettiği, bilinen veya hazırlanan büyü listesi vardır. Bu liste ruhaninin ilahi Etkinlik Alanı veya meşhinin Meşhine Daireleri gibi o sınıfa ait bir özelliğin büyü de olabilir. Canavar, (1) büyütü bir nesneye ayum sağlarken, (2) o sınıfa üye olmasını gerektiren büyütü bir nesne kullanırken veya (3) o sınıfın büyü listesine erişmesi gereken durumlarda o sınıfın bir üyesi olarak değerlendirilir.

Bir canavar, yapacak hazinesi varsa listesindeki bir büyüyü daha yüksek seviyede yapabilir. Örneğin büyü yapabilen bir kara elf 3. seviyeli *şimşek* büyüsünü, 5. seviyeli büyü haznelerinden birini kullanarak 5. seviyeden yapabilir.

Bir canavarın bildiği veya hazırladığı büyüler değiştirilebilir. Yani canavarın büyü listesindeki büyülerini aynı sınıfın büyü listesinden aynı seviyeli büyülerle değiştirilebilir. Böyle yaparsan canavarın öngörülen zorluk derecesine kıyasla daha güçlü veya kolay olmasına neden olabilirsiniz.

### ZİHNONİK

Sadece zihin gücüyle büyüler yapabilen bir canavarın Büyüyapmak veya Doğal Büyüyapımı özelliğinin yanına zihnonik etiketi eklenmiştir. Bu etiketin kendine ait kuralları yoktur ama oyun içinde başka etmenler ona atıfta bulunabilir. Genellikle bu etikete sahip bir canavarın büyü yapması için hiçbir bileşene ihtiyacı yoktur.

### EYLEMLER

Bir canavar eylem hakkını kullanmaya karar verdiğinde bilgi kutusunda Eylemler bölümündeki seçeneklerden birini seçebilir veya *Oyuncunun El Kitabı*'nda açıklandığı üzere Koşmak veya Saklanmak gibi tüm yaratıkların kullanabileceği eylemlerden birini gerçekleştirebilir.

### YAKIN VE MESAFELİ SALDIRILAR

Savaş esnasında bir canavarın kullanacağı en yaygın eylem yakın dövüş veya mesafeli saldırılardır. Bunlar büyü saldırıları veya silah saldırıları olabilir ki "silah" terimi üretilmiş bir araca

veya pençe ile kuyruk iğnesi gibi doğal bir silah olabilir. Farklı saldırı türleri için *Oyuncunun El Kitabı*'na bakın.

**Yaratık ya da Hedef.** Bir yakın dövüş veya mesafeli saldırı genellikle ya bir yaratığa ya da bir hedefe yöneliktir ki aralarındaki fark "hedefin" yaratık ya da nesne olmasında yatar.

**İsabet.** Bir hedefe yapılan saldırının başarılı olması ile zarar verilirse veya başka bir etki meydana gelirse bu etkiler "*İsabet*" teriminin ardından belirtilmiştir. Ortalama zarar almak ya da zarar vermek için zar atma seçeneklerinden birini seçebilirsiniz. Bunun için hem ortalama zarar hem de verilen zararın zar ifadesi belirtilmiştir.

**İska.** Bir saldırının iskanılması halinde meydana gelen bir etki varsa bu bilgi "*İska*" teriminin ardından belirtilmiştir.

## ÇOKLUSALDIRI

Kendi sırasından birden fazla saldırı yapabilen bir yaratığın Çoklusaldırı yeteneği vardır. Tek bir yakın dövüş silahı saldırısı olması gereken fırsat saldırısı (saldırı fırsatı) yapan bir yaratık Çoklusaldırını kullanamaz.

## MÜHİMMAT

Bir canavar mesafeli saldırılarını yapabilmek için yeterli kadar mühimmat taşır. Bir canavarın fırlatılabilir silah saldırısı için 2x4 ve yay veya arbalet gibi mühimmatı atan bir silah için 2x10 mühimmatına sahip olduğuna varsayılabilir.

## TEPKİLER

Eğer bir canavar tepkisini kullanarak özel bir şey yapabilirse bu kısımda belirtilir. Eğer bir yaratığın hiçbir özel tepkisi yoksa bu kısım mevcut değildir.

## SINIRLI KULLANIM

Bazı özel yetenekler kaç defa kullanılabileceklerine dair kısıtlamalara sahiptir.

**X/Gün.** "X/Gün" terimi özel bir yeteneğin X defa kullanılabileceğine ve bu etkiyi taşıyan canavarın harcadığı kullanımları geri kazanmak için uzun bir molayı bitirmesi gerektiğine işaret etmektedir. Örneğin "1/Gün" bir özel yeteneğin sadece bir kez kullanılabileceğini ve ya yaratığın bu özelliği yeniden kullanmak için uzun bir molayı tamamlaması gerektiğini belirtmektedir.

**Yenilenir X-Y.** "Yenilenir X-Y" terimi bir canavarın özel bir yeteneği bir defa kullanılabileceğini ve bunun ardından savaşın sonraki turlarında bu yeteneğin yeniden kullanılabileceği hale gelmesinin şans tarafından belirlendiğini göstermektedir. Her defasında sıra canavara geldiğinde, sırasının başında, canavar bir z6 atar. Eğer gelen sayı yenilenir ibaresindeki sayılardan biriyse canavar o yeteneği yeniden kazanır. Bu yetenek ayrıca canavar uzun veya kısa bir molayı bitirdiğinde de yenilenir.

### CANAVARLAR İÇİN YAKALAMA KURALLARI

Çoğu canavarın, avlarını hızlıca yakalamalarına izin veren özel saldırıları vardır. Bir canavar böyle bir saldırıda isabet elde ederse yakalamanın başarılı olup olmadığını belirlemek için fazladan bir yetenek kontrolü yapmaya gerek yoktur, tabii saldırı başka bir şey söylemiyorsa.

Canavar tarafından yakalanan yaratık kurtulmayı denemek için eylem hakkını kullanabilir. Böyle yapmak için canavarın bilgi kutusundaki "kurtulmak için GS" ibaresine karşı Güç (Atletizm) veya Çeviklik (Akrobasi) kontrolünde başarılı olması gerekmektedir. Eğer kurtulmak için hiçbir GS verilmediyse GS 10 + canavarın Güç (Atletizm) tamlayıcısıdır.

Örneğin "Yenilenir 5-6" canavarın özel yeteneğini sadece bir kez kullanabildiği anlamına gelir. Bunun ardından canavarın sırasının başında bir z6 atılır ve gelen sayı 5 veya 6 ise o yeteneği yeniden kullanabilir.

**Kısa veya Uzun Bir Molayı Bitirdiğinde Yenilenir.** Bu ibare bir canavarın özel bir yeteneğini bir kez kullandıktan sonra onu tekrar kullanması için kısa veya uzun bir molayı bitirmesi gerektiğini söylemektedir.

## EKİPMAN

Bir bilgi kutusu, canavarın kullandığı zırh ve silahlar hariç olmak üzere nadiren ekipmana atıfta bulunur. İnsanmıslar gibi doğal olarak giysi giyen bir yaratığın, uygun bir giysi giydiği varsayılır.

Canavarları, *Oyuncunun El Kitabı*'nın ekipman kısmını ilham bulmak için kullanarak istediğin ekipman ve incik boncuk ile donatılabilir ve avlandıktan sonra bir canavarın ekipmanının ne kadarının macezacıların tarafından elde edilebilir olduğuna ve bu ekipmanın kullanılabileceği durumda olup olmadığına sen karar verisin. Örneğin bir canavar için yapılmış zırh takımı başka biri tarafından nadiren kullanılabılır.

Eğer büyü yapabilen bir canavarın büyülerini yapmak için maddesel bileşenlere ihtiyacı varsa bilgi kutusundaki büyülerini yapmak için maddesel bileşenlere sahip olduğuna varsay.

## EFSANEVİ YARATIKLAR

Efsanevi bir yaratık sıradan yaratıkları yapamadığı şeyleri yapar. Efsanevi yaratıklar, sıra onlarda değinken özel eylemler kullanabilir ve bazılar, yakınlarında meydana geldiğinde olağanüstü büyüsel etkilere neden olacak şekilde fiziki çevreleri üzerinde hükümiyet kurabilirler.

Eğer bir yaratık, mesela bir büyü aracılığıyla, efsanevi bir yaratığın biçimini alırsa bu biçimin efsanevi eylemlerini, in eylemlerini veya bölgesel etkilerini elde etmez.

## EFSANEVİ EYLEMLER

Efsanevi bir yaratık, kendi sırasının dışında, belirli sayıda özel eylem -ki bunlara efsanevi eylemler denir- kullanabilir. Her defasında sadece bir efsanevi eylem seçeneği kullanabilir ve bunu da sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda yapabilir. Efsanevi bir yaratık harcadığı efsanevi eylemleri sırasının başında geri kazanır. Bu eylemleri kullanmamayı seçebilir. Durumu güçsüzken ya da normal eylemlerini kullanamayacak durumdaki efsanevi eylemlerini kullanamaz. Eğer baskına uğradıysa savaşta ilk sırasından sonrasına kadar onları kullanamaz.

## EFSANEVİ BİR YARATIĞIN İNİ

Efsanevi bir yaratığın inini ve oradayken ister iradesiyle ister sadece varlığıyla yaratılabileceği büyütlü etkileri anlatan bir bölümü olabilir. Tüm efsanevi yaratıkların inleri yoktur. Bu kısım sadece zamanlarını büyük kısımlarını inlerinde geçiren ve büyük ihtimalle orada karşılaşılabilecek olan efsanevi yaratıklara aittir.

## İN EYLEMLERİ

Eğer efsanevi bir yaratığın in eylemleri varsa inindeki büyü gücünü yönetmek için onları kullanabilir. Savaş sırası 20'de (savaş sırası belirlenirken in eylemlerinin her zaman 20 atığı var sayılır), in eylemleri seçeneklerinden birini kullanabilir. Durumu güçsüzken veya normal eylemlerini kullanamayacak durumdaki in eylemlerini kullanamaz. Eğer baskına uğradıysa savaşta ilk sırasından sonrasına kadar onları kullanamaz.

## BÖLGESEL ETKİLER

Efsanevi bir yaratığın sadece orada bulunması bile burada açıkladığı gibi çevresinde garip ve büyüleyici etkiler yaratır. Efsanevi yaratık öldüğünde bu etkiler ya aniden ya da yavaş yavaş, zaman içinde ortadan kaybolur.







## GAAKAR

Gaakarlar, Unsursal Hava Âlemi'ndeki Aba şehrinin huzurlu diyarını çevreleyen, güçlü rüzgârların ve kırbac gibi çarpan yağmurların sonsuz fırtınası olan Uğuldayan Girdap'ta dolaşırlar. Bu kuşa benzeyen insanumsılarda havada devriye gezerek yeminli düşmanları olan çörtlenler gibi Unsursal Toprak Âlemi'nden gelecek işgalcilere karşı vatanlarını korurlar.

**Unsursal Kötünün Düşmanları.** Aba'nın Rüzgâr Düklerinin hizmetinde olan gaakarlar Unsursal Kötülüğün tapınaklarını arayarak çeşitli âlemlere keşif akınları düzenler. Kötü niyetli unsursal yaratıkları gözler ve ya onlarla savaşır ya da Rüzgâr Düklerine rapor vermek için geri dönerler.

Gaakarlar Asıl Âlem'de özellikle Unsursal Hava Âlemi geçitlerine yakın yerler başta olmak üzere yüksek dağların başlarını yuvalar kurarlar. Bu yüksek yerlerden unsursal işgal veya geçişlere olduğu kadar kendi ana âlemlerine yönelik olmaya başlayan tehditlere dair işaretleri gözlerler. Gaakarlar, yaşamlarını rüzgâr gibi yaşamak isterler: Yüksek ve daima hareket halinde. Ama eğer Unsursal Kötü'nün hareketlerine karşı korumaları gerekirse bir yeri yıllar boyunca gözleyebilirler.

Gaakarların siyasi sınırlar veya mal mülkiyeti gibi kavramları yoktur. Mücevherat, altın ve diğer değerli madenler gaakarlar için değersizdir. Onların gözünde bir yaratık gerekli olanı kullanmalı ve geri kalanını başkalarının işine yaraması için rüzgâra bırakmalıdır.

**Yedi Parçanın Arayışında.** Aba'nın Rüzgâr Dükleri bir zamanlar pek çok dünyayı yönetmiş olan vaati denilen unsursal varlıkların ırkından gelmektedir. Kaos Krallığı olarak bilinen bir yaratık zaman içinde güçlenmiş ve vaati yönetimine karşı boyutlararası bir savaş ilan etmiştir. Bu tehditle savaşmak için yedi vaati kahramanı güçlerini birleştirerek kudretli *Yasa Asası*'nı yaratmıştır. Bir vaati bu asayı bir mızrak olarak kullanarak kraliçenin en büyük generali olan Kurt Örmekçik Mishka'ya karşı yapılan bir savaşta generali öldürmüştür. Bunun üzerine asa yedi parçaya ayrılmış ve bu parçalar çokluevrene dağılmıştır. Gaakarlar şimdilerde *Yedi Parça Asası* adıyla bilinen asayı yeniden yapmak için bu parçalara dair ipuçları ve işaretleri de ararlar.

## HAVA UNSURSALLARINI ÇAĞIRMAK

Birbirlerinden en fazla 12 metre uzakta bulunan beş gaakar büyülu olarak bir hava unsursalını çağırabilir. Bu beş gaakarın her biri ardışık üç sıra boyunca eylemlerini ve hareketlerini bir hava dansı yapmak için harcamalı ve bu esnada konsantrasyonlarını korumalıdır (sanki bir buyuya konsantre oluyormuş gibi). Beş gaakarın her biri de dansın üçüncü turunda sıralarını bitirdiklerinden onlardan en fazla 24 metre uzaklıkta ve boş olan bir alanda unsursal ortaya çıkar. Bu unsursal, onu çağıran gaakarlara karşı dostçadır ve onların sözlet emirlerine itaat eder. 1 saat boyunca veya onu çağıran gaakarların hepsi olene kadar veya onu çağıran gaakarlardan herhangi birisi bonus eylemini kullanarak onu geri göndermeyi seçene kadar varlığını korur. Bu dansı gerçekleştiren gaakarlardan herhangi birisi kısa bir mola tamamlanmaya değin söz konusu dansı yeniden yapamaz. Çağırılan unsursal, Unsursal Hava Âlemi'ne döndüğünde ondan en fazla 2 metre uzaklıkta bulunan herhangi bir gaakar veya gaakarlara da onunla geri dönme seçebilir.



## GAAKAR

Orta insanımsı (gaakar), tarafsız iyi

Zırh Seviyesi 12  
Can Puanı 13 (3z8)  
Hızı 8 m., uçuş 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

Beceriler Algı +5  
Duyular Edilgen Algı 15  
Diller Vinal, Gaakarca  
Zorluk 1/4 (50 DP)

**Dalı Saldırısı.** Eğer gaakar uçuyorsa ve bir hedefe doğru ve en az 12 metre ilerle ve sonra bu hedefe başarılı bir yakın dövüş silahı saldırısı yaparsa bu saldırı, hedefe fazladan 3 (1z6) zarar verir.

## EYLEMLER

**Pençeler.** Yakın Dövüş Silahı: Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 4 (1z4 + 2) kesici zarar.

**Fırlatılan Mızrak.** Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m. veya mesafe 12/48 m., bir hedef. İsabet: 5 (1z6 + 2) delici zarar.



## ARAVUT

*Büyük sapıng, odil kötü*

**Zırh Seviyesi** 17 (doğal zırh)  
**Can Puanı** 135 (18x10 + 36)  
**Hızı** 4 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
21 (+5)	9 (-1)	15 (+2)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

**Kurtulma Kontrolleri** Bün +6, Zek +8, Bil +6  
**Beceriler** Tarih +12, Algı +10  
**Duyular** karagörü 48 m., edilgen Algı 20  
**Diller** Zihince, telepati 48 m.  
**Zorkuk** 10 (5.900 DP)

**Yüzergezer.** Aravut, suyu ve havayı soluyabilir.

**Sümük Bulutu.** Aravut su altındayken dönüştürücü bir sümükle sarılıdır. Aravuta dokunan veya ondan en fazla 2 metre uzakta bir yakın dövüş silahı saldırısı yapan bir yaratık GS 14 Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olursa bu yaratık 1x4 saat boyunca hastalanır. Hastalanan yaratık sadece su altında nefes alabilir.

**Arastıran Telepati.** Eğer bir yaratık aravutla telepatik olarak iletişim kurarsa ve aravut bu yaratığı görebiliyorsa, aravut bu yaratığın en derin arzularını öğrenir.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Aravut üç dokunaç saldırısı yapar.

**Dokunaç. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +9, erim 4 m., bir hedef. **İsabet:** 12 (2x6 + 5) sersemletici zarar. Eğer hedef bir yaratıksa GS 14 Bünye kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da hastalanmalıdır.

Hastalığın ilk 1 dakikasında hiçbir etkisi yoktur ve hastalıkları iyileştiren herhangi bir büyü ile ortadan kaldırılabılır. Bir dakika geçtikten sonra hastalanan yaratığın derisi yarı saydam ve sümüksü bir hale gelir, yaratık su altında olmadıkça can puanı kazanamaz ve hastalık sadece iyileştir veya hastalık tedavi edilebilir 6. seviyeli ya da daha yüksek seviyeli bir büyü ile ortadan kaldırılabılır. Yaratık bir su kütesinin içinde olmazsa ve vücuduna 10 dakika dolmadan nem uygulanmazsa geçen her 10 dakika için 6 (1x12) asit zararı alır.

**Kuyruk. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +9, erim 4 m., bir hedef. **İsabet:** 15 (3x6 + 5) sersemletici zarar.

**Köle Yap (3/Gün).** Aravut görebildiği ve kendinden en fazla 12 metre uzaklıkta olan bir yaratığı hedef alır. Hedef GS 14 Bilgelik kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da aravut ölmeyece veya hedefle farklı varlık âlemlerinde bulununcaya kadar aravut tarafından büyüülü olarak tıslımlanmalıdır. Tıslımlanan yaratık aravutun kontrolü altındadır ve tepki hakkını kullanamaz. Ayrıca aravut ve hedef, birbirleriyle istedikleri mesafeden telepatik olarak iletişim kurabilirler.

Tıslımlanan yaratık ne zaman zarar alsın kurtulma kontrolünü tekrar edebilir. Başarılı olursa etki sona erer. Her 24 saatte bir defadan fazla olmamak şartıyla eğer hedef aravuttan en az 2 kilometre uzaktaysa kurtulma kontrolünü tekrar edebilir.

## EFSENEVİ EYLEMLER

Aravut, aşağıdaki seçenekler arasında seçeceği 3 efsevevi eylem kullanabilir. Her efsevevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Aravut, harcadığı efsevevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

**Tespit Et.** Aravut bir Bilgelik (Algı) kontrolü yapar.

**Kuyruk Darbesi.** Aravut bir kuyruk saldırısı yapar.

**Zihin Oluşu (2 Eylem Harcar).** Aravut tarafından tıslımlanan bir yaratık 10 (3x6) zihinsel zarar alır ve aravut, bu yaratığın aldığı zarara eşit miktarda can puanını geri kazanır.



"ARAVUTLAR, İLAHLARDAN DA YAŞLI VE ESKİ OLABİLİR MİYİ İLAHI OLANLAR VARLIĞA GELMEDEN ÖNCE BU KORKUNU VE DEŞİŞLİ YARATILAR ÇOKLUYEREN ŞEKİLLENDİRMİŞ OLABİLİR MİYİ İSTE BU ÜRPERTİCİ BİR DÜŞÜNCE."

...VAQİR ZEHR'R, GITHURLAV FİLDZOF VE UZAK DİYAR.  
GERÇEK AMA DEĞİL İN VAZIRI



## ARAVUT

İlahların gelmesinden önce aravutlar ilkel okyanuslarda ve yer altındaki göllerde gizlenmiş, dünyayı dinliyordılar. Zihinleriyle dışarı ve uzaklara uzanırlar. Ötümülerin dünyasında gelişmekte olan yaşam biçimlerini buldular. Onların kontrolünü ele geçirip, köleleri yaptılar. Bu hükümlerlikleri aravutları birer ilah haline getirdi. Ama sonra gerçek ilahlar ortaya çıktı, aravutların imparatorluklarını yerle bir etti ve kölelerini serbest bıraktı. Aravutlar asla unutulmadı.

**Ebedi Hatıralar.** Aravutların kusursuz bir hafızası vardır. Bilgilerini ve deneyimlerini nesilden nesle aktarırlar. Bundan dolayı ilahlar tarafından yenilgiye uğratılmalarını yarası zihinlerinde mükemmel derecede korunmuştur.

Aravutların zihinleri kadim bilgilerle dolu bir ganimet sandığı gibidir, tarih öncesine ait anıları son derece net bir şekilde hatırlarlar. Binlerce belki milyonlarca yıl boyunca sabırla ve son derece karmaşık olan planlar ve komplolar kurarlar. Çok az sayıda yaratık bir aravutun planının tam olarak ne olduğunu anlayabilir.

**Göllerdeki İlahlar.** Aravutlar okyanus çukurları, derin göller ve Unsursal Su Alemi gibi sulak çevrelerde yaşarlar. Aravutlar buralarda ve onlara komşu olan yerlerde birer ilah gibidir, hükmettikleri uyruklarından tapınma ve itaat isterler. Başka yaratıkları yiyip tüketiklerinde onların bilgileri ve deneyimlerini de kendi ebedi hatıralarına eklerler.

Aravutlar, yaratıkların zihinlerini okumak ve arızalarını öğrenmek için telepatik güçlerini kullanırlar. Bir aravut böylece elde ettiği bilgiyi, bir yaratığın sadakatını elde etmek için kullanır, itaati için ona arzulanmış şeyleri vaat eder. Aravut, içinde yaşadığı ininde, duyuları aldatmak, takipçileri olarak yaşayan yaratıklara vaat ettiği ödülleri hayalini göstermek için sahip olduğu güçleri kullanabilir.

**İlahların Düşmanları.** Aravutların kudretten düşmeleri, cam kadar berrak bir şekilde, kusursuz anılarına yazılmıştır. Çünkü aravutlar asla gerçekten ölmez. Eğer bir aravutun bedeni yok edilirse ruhu Unsursal Su Alemi'ne geri döner, günler veya aylar sonra ruhunun üzerinde yeni bir beden oluşur.

Nihayetinde aravutlar ilahları devirmeyi ve dünyanın kontrolünü yeniden ellerine geçirmeyi hayal ederler. Aravutların, mükemmel bir şekilde hayata geçirmek için planlarını tasarlayacakları ve hazırlanacakları sayısız ve anlatılamayacak kadar çok uzun zamanları, bin yılları, vardır.

## ARAVUT İNİ

Aravutların yer altındaki göllerde veya okyanusların kayalık derinliklerinde bulunan inleri genellikle eski, çoğunlukla aravut şehirlerine ait olan harabelerle çevrilidir. Bir aravut yaşamının büyük kısmını su altında geçirir, arada sırada ziyaretçilerle veya yoldan çıkmış tapınıcılarla görüşmek için su üstüne çıkar.

### İN EYLEMLERİ

Aravut, ininin içinde savaşırken in eylemlerini gerçekleştirmek için bu ortama ait büyüydü hareket geçirebilir. Savaş sırası 20' de (savaş sırası belirlenirken in eylemlerinin her zaman 20 atığı var sayılır) aravut aşağıdaki etkilerden birine neden olacak bir in eylemini harekete geçirebilir:

- Aravut, kendisinden en fazla 24 metre uzakta bulunan, görebildiği istediği kadar sayıda yaratığa *hayali güç* büyüünü (hiçbir bileşene ihtiyacı yoktur) yapabilir. Aravut bu etkiye konsantr olmuşken başka in eylemi kullanamaz. Eğer hedef kurtulma kontrolünde başarılı olursa veya onun için etki sona ererse hedef aravutun *hayali güç* in eylemi için sonraki 24 saat boyunca başgışıklık kazanır ama isterse etkilenmeyi de seçebilir.
- Aravutun en fazla 36 metre uzağında bulunan su kütleleri yakalayabilen bir dalga şeklinde dışarı taşabilir. Böyle bir havuzun en fazla 8 metre uzağında ve yerde bulunan bir yaratık GS 14 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da bu su kütleline (havuza) (veya suyun içine) doğru 8 metre çekilmeli ve durumu yere düşmüş olmalıdır. Aravut başka bir in eylemi kullanmadan bu in eylemini tekrar kullanamaz.
- Aravutun inindeki su büyüü olarak yaratığın öfkesi için bir araç haline gelir. Aravut böyle bir su kütle içinde ve kendinden en fazla 36 metre uzağında bulunan su görebildiği istediği kadar sayıda yaratığı hedef alabilir. Her bir hedef GS 14 Bilgielik kurtulma kontrolünde başarılı olması ya da 7 (Zz6) zihinsel zarar almalıdır. Aravut başka bir in eylemi kullanmadan bu in eylemini tekrar kullanamaz.

### BÖLGESEL ETKİLER

Bir aravutun inini içinde barındıran bölge bu yaratığın varlığından dolayı çarpık bir hale gelmiştir ki bu da aşağıdaki etkilerden birini veya daha fazlasını yaratır:

- Aravutun ininden en fazla 2 kilometre uzakta bulunan yer altı yüzeyleri sümüklü ve ıslaktır ve zorlu arazi olarak kabul edilir.
- Aravutun ininden en fazla 2 kilometre uzakta bulunan su kaynakları doğuştan şekilde kirlenmiştir. Aravutun düşmanları böyle bir su kaynağından su içerse dakikalar içinde kusmaya başlar.
- Bir eylem olarak aravut kendisinin görsel bir kopyasını (illüzyon), ininden en fazla 2 kilometre uzağına olmak şartıyla yaratılabilir. Bu kopya aravutun önceden gördüğü veya aravut tarafından tılsımlanan bir yaratığın o an itibarıyla gördüğü herhangi bir yerde ortaya çıkabilir. Bu görsel kopya, yaratıldıktan sonra aravut sanki bir büyüye konsantr olmuş gibi ona konsantr olduğu sürece, varlığını korur. Bu illüzyon soyut olmakla beraber aynı aravutun kendiymiş gibi görünür, ses çıkarır ve hareket eder. Aravut sanki bu kopyanın yerindeymiş gibi etrafında olanları algılayabilir, konuşabilir ve bu illüzyonun yerindeymiş gibi telepati yeteneğini kullanabilir. Eğer bu görüntü herhangi bir zarar alırsa ortadan kaybolur.

Eğer aravut ölürse ilk etki 3z10 gün içinde ortadan kaybolur.

## MELEKLER

Bir melek, ister mutluluk ister keder getirsin, ilahının iradesini gerçekleştirmek için âlemlere gönderilen göksel bir aracıdır. Olağanüstü güzelliği ve varlığı ona bakanların huşu içinde diz çökmesine neden olur. Bununla beraber meleklerin yok edici güçleri de vardır ve ortaya çıkışları umut verici olduğu kadar yok oluşlara da işaret edebilir.

**İlahi Parçalar.** Melekler, iyi kalpli ilahların ruhi özlerinden oluşmuşlardır ve bundan dolayı büyük güce ve öngörüye sahip ilahi varlıklardır.

Melekler, yorulmak bilmeden ilahlarının iradelerini gerçekleştirmek için hareket ederler. Kaotik iyi ilahlar bile ilahi emirleri yerine getirmelerini sağlayan en iyi özelliklerinin kendilerini düzene ve adalete adanmış olduklarını bilerek adil iyi meleklerle kumanda ederler. Bir melek, ilahı tarafından ilan edilen tek bir ilahi amacı takip eder. Bununla beraber adalet ve iyilik yolundan ayrılan bir melek, kendine verilen emirleri yerine getirmekten acizdir.

Bir melek, kötü yaratıkları pişmanlık duymadan öldürür. Adaletin ve iyiliğin vücut bulmuş hali olduğu bir verdiğü hükümde neredeyse hiç yanılmaz. Bu nitelik, bir melekte üstünlük duygusu yaratabilir. Bir meleğin görevi, başak bir yaratığın hedefleriyle çatıştığı zaman özellikle ön plana çıkan bir duygu. Melekler ne boyun eğer ne de izin verir. Ölümlülere yardım etmek için gönderilen bir melek emir vermeye gelmiştir, hizmet etmeye değil. Bundan dolayı iyi ilahlar, emirlerindeki melekleri ancak çok tehlikeli ve önemli durumlara cevap olarak ölümlülerin arasına gönderirler.

**Düşen Melekler.** Bir meleğin vicdanı ona yanılmazlık duygusu verir ki bu bazen o meleğin zararına olabilir. Melekler, genellikle basit bir aldatmaya kanmayacak kadar bilgedirler ama bazen gurur, kötü bir eylemin işlenmesine neden olabilir. İster kasten ister kazara olsun böyle bir eylem, melekte, onun artık istenmediğine dair daimi bir iz, bir leke bırakır.

Düşen melekler güçlerini korurlar ama içlerinden geldikleri ilahlarla aralarındaki bağıntıların kaybederler. Düşen meleklerin çoğu bu sürgün cezasını kişisel bir ceza olarak görür, Dipsiz Çukurlar'ın bir kısmında veya Dokuz Cehennem'in hiyerarşisinde, diğer düşen meleklerin arasında söz sahibi olmaya çalışarak bir zamanlar hizmet ettikleri ilahi güçlere isyan ederler. Dokuz Cehennem'in ilk katmanının yöneticisi olan Zariel böyle bir yaratıktır. Bazı melekler isyan etmek yerine Asıl Âlem'de dışarıdan soyutlanmış bir şekilde, kendilerini keşif kılığında gizleyerek yaşamayı tercih ederler. Eğer işledikleri günahı telafi edebilirlerse kötülüğe karşı verilen savaşta güçlü birer müttefik olabilirler.

**Ölümsüz Doğa.** Bir meleğin yemeğe, içmeye veya uykuya ihtiyacı yoktur.

## DEVA

Devalar Asıl Âlem'e, Gölgeyanarı'na ve Perikur'na haber götüren ulaklar olarak hizmet ederler ve gönderildikleri âleme uygun düşen bir biçim alabilirler.

Efsaneler, iyi kalpli halklara yardım, umut ve cesaret veren; yıllar boyunca aldığı ölümlü biçiminde dolaşan meleklerden bahsederler. Bir deva herhangi bir biçimi alabilir ama ölümlülere genellikle tehlikesiz, zararsız bir insanımsı veya hayvanımsı görünmeyi tercih eder. Şartlar gerektirdiğinde bu aldatmacasını bir kenara bırakır ve gerçek yüzünü gösterir: Güneşi bir deriye sahip inanılmaz güzellikteki insana benzeyen bir yaratık. Saçları ve gözleri bu dünyaya ait olmayan bir parlılıkla parlıyor ve büyük, tüylü kanatları kürek kemiklerinden yanlara açılır.







## DEVA

Orta göksel, adil iyi

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)

Can Puanı 136 (16z8 + 64)

Hızı 12 m., uçuş 36 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	20 (+5)	20 (+5)

**Kurtulma Kontrolleri** Bil +9, Kar +9

**Beceriler** Sezgi +9, Algı +9

**Zarar Dirençleri** ısıltı; büyüsz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

**Durum Bağışıklıkları** tıslanma, bitkinlik, korkmuş olma

**Duyular** karagörü 48 m., edigen Algı 19

**Diller** tüm diller, telepati 48 m.

**Zorluk** 10 (5.900 DP)

**İlahi Silahlar.** Devanın silah saldırıları büyüdür. Deva herhangi bir silaha isabetli bir saldırı yaptığında silah fazladan 4z8 ısıltı zararı verir (saldırıya dâhildir).

**Doğal Büyüyapımı.** Devanın büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyük kurtulma GS'si 17). Deva, doğal olarak şu büyüleri, sadece sözle bileşene ihtiyaç duyarak yapabilir:

İsteddiği an: iyiyile kötüyü bul

1/her gün: dua, ölüyü canlandırma

**Büyü Direnci.** Devanın büyülere ve diğer büyüli etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Deva iki yakın dövüş silahı saldırısı yapar.

**Bozdoğan.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +8, erim 2 m., bir hedef. Isabet: 7 (1z6 + 4) sersemletici zarar ve 18 (4z8) ısıltı zararı.

**İyileştiren Dokunuş (3/Gün).** Deva başka bir yaratığa dokunur. Hedef büyülu olarak 20 (4z8 + 2) can puanı kazanır ve tüm lanetlerden, zehirlerden, kör veya sağır olma durumlarından kurtulur.

**Biçim Değiştir.** Deva büyülu olarak bir insanımı veya zorluk derecesi kendisine eşit veya daha düşük olan bir hayvangel biçimi alabilir ya da kendi gerçek biçimine dönebilir. Ölürse gerçek biçimine döner. Giydiği veya taşıdığı her şey ya yeni biçimine kaynar ya da yeni biçim tarafından taşınır (deva ikisinden birini seçer).

Deva yeni biçiminde oyun bilgileri ve puanlarını, konuşma yeteneğini korur ama ZS'si, hız (yürüme) türleri; Güç ve Çeviklik puanları; özel duyulan yeni biçimdekilerle yer değiştirir. Kendisinde olmayan ama aldığı biçimde bulunan yeni oyun bilgileri ve puanlarını, yeni yetenekleri (sınıf özellikleri, efsanevi eylemler ve in eylemleri hariç olmak üzere) elde eder.



## GEZELDİZ

Gezeldizler, hizmet ettikleri ilahlar için silah görevini yerine getirir, ilahların gücünün somut temsilcisi yaparlar. Bir gezeldiz kuraklığı bitirmek için yağmur yağdırabilir veya ekinleri yok etsin diye çekirge sürüsünü serbest bırakabilir. Gezeldizin göksel kulakları her yalanı duyar ve ışıklı gözleri her aldatmacayı görür.

Gezeldizler kash ve tüysüzdürler, yanardöner yeşil derileri ve beyaz tüylü kanatları vardır. Çoğu insanumsiya yukarıdan bakacak kadar uzun boyludurlar, olağanüstü büyük kılıçları büyük bir zarafetle savururlar. Bazen güçlü ölümlülere, önemli ve iyi hedeflerine ulaşmada yardımcı olmak için gönderilseler de gezeldizler özellikle buklarla savaşmalarını gerektiren görevlerden büyük bir mutluluk duyarlar.

### GEZELDİZ

Büyük göksel, adil iyi

Zırh Seviyesi 19 (doğal zırh)  
Can Puanı 200 (16x10 + 112)  
Hızı 16 m., uçuş 48 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
24 (+7)	20 (+5)	24 (+7)	19 (+4)	22 (+6)	25 (+7)

Kurtulma Kontrolleri Bün +12, Bil +11, Kar +12

Beceriler Algı +11

Zarar Dirençleri ışıltı; büyüsz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

Durum Bağışıklıkları tıslımanla, bitknilik, korkmuş olma

Duyular gerçekgörü 48 m., edilgen Algı 21

Diller tüm diller, telepatı 48 m.

Zorluk 16 (15.000 DP)

**İlahi Silahlar.** Gezeldizin silah saldırıları büyüldür. Gezeldiz herhangi bir silaha isabetli bir saldırı yaptığında silah fazladan 5z8 ışıltı zarar verir (saldırısı dâhildir).

**İlahi Farkındalık.** Gezeldiz bir yalının söylendiğini duyarsa, söylenenin yalan olduğunu bilir.

**Doğal Büyüyapımı.** Gezeldizin büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 20). Gezeldiz, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstedigi an: iyile kötüyü bul, görünmezlik (sadece kendine)

3/gün: alevli saldırı, bıçak duvarı, iyili ve kötüyü uzaklaştır, ölüyü canlandırma

1/gün: böcek istilası, dua, havaya hükmet

**Büyük Direnci.** Gezeldizin büyüleri ve diğer büyüü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Gezeldiz iki yakın dövüş silahı saldırısı yapar.

**Büyük Kılıç.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +12, erim 2 m., bir hedef. Isabet: 21 (4z6 + 7) kesici zarar ve 22 (5z8) ışıltı zarar.

**İyileştiren Dokunuş (4/Gün).** Gezeldiz başka bir yaratığa dokunur.

Hedef büyüü olarak 30 (6z8 + 3) can puanı kazanır ve tüm lanetlerden, zehirlerden, kor veya sağır olma durumlarından kurtulur.





## NARAL

Bir naral görkemde ve güce bir ilah gibidir. Savaş alanında naralın kılıcı kendi kendine düşmanlarını avlar ve yayının tek bir oku, hedefinin canını almaya muktedir. Bir naralın kudreti o kadar büyüktür ki zebani prensleri bile onun yankılanan emirlerini duyunca umutsuzluğa kapılır, iki büklüm olurlar.

Söylenir ki sadece yirmi dört naral vardır. Bilinen az sayıdaki naral belirli ilahların vekilidir. Diğerleri daimi bir düşünme halindedir; iyilik için bazı acınsal tehditleri ortadan kaldırmalarına ihtiyaç duyulduğu anın gelmesini beklemektedirler.

## NARAL

*Büyük göksel, adil iyi*

Zırh Seviyesi 21 (doğal zırh)

Can Puanı 243 (18x10 + 144)

Hızı 20 m., uçuş 60 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
26 (+8)	22 (+6)	26 (+8)	25 (+7)	25 (+7)	30 (+10)

Kurtulma Kontrolleri Zek +14, Bil +14, Kar +17

Beceriler Algı +14

Zarar Dirençleri ışıltı; büyüsz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

Zarar Bağışıklıkları çürütücü, zehir

Durum Bağışıklıkları tıslanma, bitkinlik, korkmuş olma, zehirlenme

Duyular gerçekgörü 48 m., edilgen Algı 24

Diller tüm diller, telepati 48 m.

Zorluk 21 (33.000 DP)

**İlahi Silahlar.** Naralın silah saldırıları büyüdür. Naral herhangi bir silahla isabetli bir saldırı yaptığında silah fazladan 6z8 ışıltı zarar verir (saldırısı dâhildir).

**İlahi Farkındalık.** Naral bir yalanın söylendiğini duyarsa, söyleneni yalan olduğunu bilir.

**Doğal Büyüyapımı.** Naralın büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 25). Naral, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstedigi an: *iyiyle kötüyü bul, görünmezlik* (sadece kendine)  
3/gün:  *bıçak duvarı, iyi ve kötüyü uzaklaştır, canlandırma*  
1/gün: *duvar, havaya hükmet*

**Büyü Direnci.** Naralın büyülere ve diğer büyüü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

## EYLEMLER

**Çoklusalıdır.** Naral büyük kılıcıyla iki saldırı yapar.



**Büyük Kılıç, Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +15, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 22 (4z6 + 8) kesici zarar ve 27 (6z8) ışıltı zararı.

**Öldüren Uzun Yay, Mesafeli Silah Saldırısı:** Saldırısı +13, mesafe 60/240 m., bir hedef. *İsabet:* 15 (2z8 + 6) delici zarar ve 27 (6z8) ışıltı zararı. Eğer hedef yaratığın can puanı 100 veya daha azsa başarılı bir GS 15 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da ölmelidir.

**Uçan Kılıç.** Naral, kendisinden en fazla 2 metre uzaklıktaki boş bir alanda havada süzülmesi için büyük kılıcını serbest bırakır. Naral kılıcı görevliyorsa bonus eylemini kullanarak ona ya kendisinden en fazla 20 metre uzaklıktaki bir hedefe ilerleyip bu hedefe bir yakın dövüş silahı saldırısı yapması ya da kendi ellerine geri dönmesi emirlerinden birini zihinsel olarak verebilir.

**İyileştiren Dokunuş (4/Gün).** Naral başka bir yaratığa dokunur. Hedef büyüü olarak 40 (8z8 + 4) can puanı kazanır ve tüm lanetlerden, hastalıklardan, zehirlerden, kör veya sağır olma durumlarından kurtulur.

## EFSANEVİ EYLEMLER

Naral, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylem kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Naral, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

**İşınlan.** Nalar büyüü olarak giydiği veya taşıdığı tüm ekipmanla beraber görevbildiği, boş ve kendisinden en fazla 48 metre uzaklıktaki bulunan bir alana işınlanabilir.

**Yakan Patlama (2 Eylem Harcar).** Naral etrafına büyüü, ilahi bir enerji yayar. Kendisinden en fazla 4 metre uzaklıktaki bulunan ve kendi seçeceği her yaratık GS 23 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olmaları halinde 14 (4z6) ateş zararı ve 14 (4z6) ışıltı zararı almaları, başarılı olmaları halinde verilen zararın yarısını almazdır.

**Körleten Bakış (3 Eylem Harcar).** Naral görevbildiği ve kendisinden en fazla 12 metre uzaklıktaki bulunan bir yaratığı hedef alır. Eğer hedef naralı görevliyorsa başarılı bir GS 15 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da büyü tarafından *küçük onama* gibi bir büyü aracılığıyla körlüğü ortadan kaldırılana değin kör olmalıdır.

## CANLANDIRILMIŞ NESNELER

Canlandırılmış nesneler, yaratıcısının emirlerini takip etmesi için güçlü büyüyle oluşturulmuşlardır. Emir verilmediğinde, aldıkları son emri ellerinden geldiğinde yerine getirmeye çalışırlar ve basit talimatlara uymak için bağımsızca hareket edebilirler. Bazı canlandırılmış nesneler (Perikin'nda yaratılanların çoğu da dâhil olmak üzere) akıcı şekilde konuşup, sohbet edebilirler veya bir karaktere sahip olabilirler ama çoğu basit düşüncesiz, kendi kendine hareket edebilen nesnelerden başka bir şey değildir.

**Yapının Doğası.** Canlandırılmış bir nesnenin havaya, yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

Bir nesneyi canlandıran büyü, yapı 0 can puanına düştüğünde dağıtılmış olur (ortadan kalkar). Canlandırılmış bir nesne 0 can puanına düştüğünde cansız (hareketsiz) hale gelir ve yeniden kullanılamayacak veya satılamayacak kadar zarar görmüştür.

## CANLANDIRILMIŞ ZIRH

Bu boş çelik kabuk hareket ederken büyük bir ses çıkarır, ağır plakalar hayatın kaybeden şövalyenin intikam peşindeki ruhu gibi birbirine çarpıp sürterek korkutucu bir gümbürtü yayar. Ağır ama kararlı olan bu büyütlü koruyucu neredeyse her zaman bir levha zırha bürünmüştür.

Onu görende uyandırdığı korkuyu arttırmak için söz konusu canlandırılmış zırhlara sıklıkla bir konuşma büyüsü de eklenmiştir ki böylece zırh yanında bulunabilsin, parola talep edebilsin ya da bilmediciler sorabilsin. Çok nadir karşılaşılan bazı canlandırılmış zırhlar karşındakile gerçek bir konuşma yapabilir.

## UÇAN KILIÇ

Bir uçan kılıç havada dans eder ve zarar verilemez bir savaşçının özgüveniyle savaşır. Büyü ile canlandırılan silahlar arasında kılıçlar en sık rastlanılanlardır. Baltaların, tokmakların, hançerlerin, bozdoğanların, mızrakların ve hatta kendi kendine ok yerleştiren arbaletlerin de canlandırılmış biçimlerinin olduğu bilinmektedir.

## BOĞAN HALI

Özenti hırsızlar ve dikkatsiz kahramanlar, düşmanın evinin önüne gelir. Gözleri ve kulaklar tetiktedir. Ama maceraları, ayaklarının altındaki halı canlandığında ve onları ölümlüne boğduğunda erkenden sona erer.

Bir boğan halı çok çeşitli biçimlerde olabilir. Kraliçelere uygun, kaliteli ipekten yapılmış ihtişamlı halılardan, köylülerin evindeki kaba, tiftiklenmiş kilimlere kadar pek çok şekle girebilir. Büyütlü algılayabilme yeteneğine sahip yaratıklar halının sahte büyüsun tespit edebilirler.

Bazı durumlarda bir boğan halı bir **uçan halı** veya başka bir faydalı nesne gibi görünebilir. Bununla beraber halının üzerinde duran veya oturan bir karakter, halıya bir emir sözcüğü verdiğinde hızla onun tuzakına düşer, çünkü halı bir anda kendini, kurbanının etrafına sarar.



### CANLANDIRILMIŞ ZIRH

Orta yapı, bakış açısı

**Zırh Seviyesi** 18 (doğal zırh)

**Can Puanı** 33 (628 + 6)

**Hızı** 10 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

**Zarar Bağışıklıkları** zehir, zihinsel

**Durum Bağışıklıkları** kör olma, tılsımlanma, sağır olma, bitkinlik, korkma, felç olma, taşılaşma, zehirlenme

**Duyular** korgorusu 24 m. (bu yarıçapın dışında kordur),

edilen Algı 6

**Diller** —

**Zorluk** 1 (200 DP)

**Zirbüyü Hassasiyeti.** Zırh, zıtbuyu alanı buyusunun etkisindeyken güçsüzdür. Eğer büyüyu dağıt buyusu tarafından hedef alınırsa zırh, büyüyu yapanı büyü kurtulma GS'sine karşı bir Bunye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca bilinçsiz duruma geçmelidir.

**Sahte Görünüm.** Zırh hareketsizken normal bir zırhtan ayırt edilemez.

### EYLEMLER

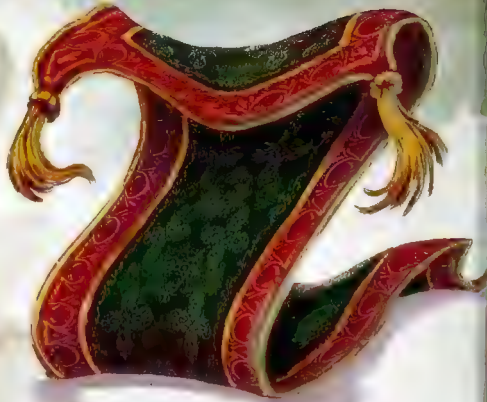
**Çoklusaldırı.** Zırh, iki yakın dövüş silahı saldırısı yapar.

**Darbe.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef. İsbet: 14 (126 + 2) sersemletici zarar.



"SANDIĞIN HEYEM YANINDA İSE BİZİM YÜZBAŞI  
KÜÇÜKLÜĞÜN KEHİKLERİ YATYORDU. PASLI KILIÇI  
HALA ELİNDEYDİ VE ELİNDEN BİR ANDA UÇUP  
ÜZERİME SAĞDIRIRKEN NE KADAR SAĞDIRIĞIMI  
DÜŞÜNEMEZSİN BİLE!  
YARASINI HALA TAŞIYORUM."

—LEVİTY TEZDİKSİZ, BÜYÜKLÜK SERSERİ



## UÇAN KILIÇ

Küçük yapı, bakış açısız

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)

Can Puanı 17 (526)

Hızı 0 m., uçuş 20 m. (havada süzülür)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (-5)	5 (-3)	1 (-5)

Kurtulma Kontrolleri Çev +4

Zarar Hassasiyetleri zehir, zihinsel

Durum Bağışıklıkları kör olma, tıslanma, sağır olma, bitkinlik, korkma, felç olma, taşlaşma, zehirlenme

Duyular körgörü 24 m. (bu yarıncapın dışında kördür), edilgen Algı 7

Diller —

Zorluk 1/4 (50 DP)

**Zıtbüyük Hassasiyeti.** Kılıç, zıtbüyük alanı büyüsunün etkisinden güçsüzdür. Eğer büyüü dağıt büyüü tarafından hedef alınırsa kılıç büyüü yapanın büyü kurtulma GS'sine karşı bir Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca bilinçsiz duruma geçmelidir.

**Sahte Görünüm.** Kılıç hareketsizken normal bir kılıçtan ayırt edilemez.

## EYLEMLER

**Uzun Kılıç.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +3, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 5 (128 + 1) kesici zarar.

## BOĞAN HALI

Büyük yapı, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12

Can Puanı 33 (6210)

Hızı 4 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

Zarar Bağışıklıkları zehir, zihinsel

Durum Bağışıklıkları kör olma, tıslanma, sağır olma, bitkinlik, korkma, felç olma, taşlaşma, zehirlenme

Duyular körgörü 24 m. (bu yarıncapın dışında kördür), edilgen Algı 6

Diller —

Zorluk 2 (450 DP)

**Zıtbüyük Hassasiyeti.** Hali, zıtbüyük alanı büyüsunün etkisinden güçsüzdür. Eğer büyüü dağıt büyüü tarafından hedef alınırsa hali büyüü yapanın büyü kurtulma GS'sine karşı bir Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca bilinçsiz duruma geçmelidir.

**Zarar Aktarımı.** Hali, bir yaratığı yakalamışken kendine verilen zararın sadece yarısını alır ve hali tarafından yakalanan yaratık da zararın diğer yarısını alır.

**Sahte Görünüm.** Hali hareketsizken normal bir halıdan ayırt edilemez.

## EYLEMLER

**Boğma.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +5, erim 2 m., bir tane Orta veya daha küçük boyutlu yaratık. İsabet: Yaratık yakalanmıştır (kurtulmak için GS 13). Yakalanma sona erinceye değin hedefin durumu kısıtlanmış ve kör olmuştur. Hedef boğularak ölebilir. Hali başka bir hedefi boğamaz. Buna ek olarak hedefin her sırasının başında hedef 10 (226 + 3) sersemletici zarar alır.

## SOKUR

Bir sokur devasa, çok bacaklı bir böceğe benzer; uzun antenleri etrafında olan bitenleri algılamasını sağlar. Bacaklarının ucunda, hem yeri kazmaya hem de avını yakalamaya yarayan keskin kancaları vardır, çene kemikleri ufak ağaçları kolayca ikiye ayırabilecek güçtedir.

**Yerin Altındaki.** Sokurlar, güçlü çene kemiklerini kullanarak yerin altında dolambaçlı tüneller kazarlar. Avlanmak istediklerinde kazarak yüzeye çıkar, antenlerinin hareketleri hissetmesi için yüzeyin altında beklerler. Hareket algıladıkları an yukan fırlar ve avlarını çene kemiklerini kullanarak yakalar, sindirim enzimleri işini yaparken talihsiz yaratığı ağızlarında çiğnemeye başlarlar. Bu enzimler avını kolayca yutması için kurbanı yumuşatmaya yarar. Bir sokur bu çürüttücü enzimi düşmanını avlamak için uzağa fırlatabilir.

**Tarlaların ve Ormanların Belası.** Sokurlar, ihtiyaç duydukları besinlerin bir kısmını kazarken içinden geçtikleri topraktan alsa da taze ete de ihtiyaç duymaktadırlar. Otlayan çiftlik hayvanlarına sahip meralar ve ormanlar sokurların ana avlanma alanlarıdır. Bundan dolayı her yerde çiftçilerin ve kolcuların en büyük baş belaları arasındadırlar.

**Toprak Tüneller.** Bir sokur yer altında ilerlerken ardından, kısmen çökmüş tüneller bırakır. Bu tünelleri gezen biri erimiş sokur kabuğu parçalarına; içi boş, çatlamış sokur yumurtalarına veya sokur kurbanlarının ürkünç kalıntılarına rastlayabilir. Kurbanlardan geriye kalanların içinde paralar veya başka değerli şeyler de bulunabilir.

## SOKUR

*Büyük canavarımı, bakiş açışız*

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh), 11 (yere devrilmişken)

Can Puanı 39 (6x10 + 6)

Hızı 12 m., kazma 4 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	1 (-5)	13 (+1)	6 (-2)

Duyular karagörü 24 m., titrehis 24 m., edilgen Algı 11

Diller -----

Zorluk 2 (450 DP)

## EYLEMLER

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +5, erim 2 m., bir hedef. **İsabet:** 10 (2z6 + 3) kesici zarar ve 3 (126) asit zarar. Eğer hedef Büyük veya daha küçük boyutlu bir yarabaksa yakalanmıştır (kurtulmak için GS 13). Yakalanma sona erinceye değin sokur sadece yakalanın yaratığı ısırabilir ve böyle yapmaya karar verirse yaptığı saldırı kontrolünün avantajı vardır.

**Asit Spreyi (Yenilenir 6).** Sokur, hiçbir yaratığı yakalamamış olması şartıyla 2 metre genişliğinde ve 12 metre uzunluğundaki bir hat boyunca asit tükürür. Bu hat üzerindeki her yaratığın GS 13 Çeviklik kurtulma kontrolü yapması, başarısız olmaları halinde 10 (3z6) asit zarar, başarılı olmaları halinde verilen zararın yarısını almaları gerekir.



## ÇOR

Unsursal Ateş Âlemi'nin yerlileri olan çorlar becerikli zanaatkarlar, uzman madenciler ifritlerin yeminli düşmanlarıdır. Görünüş ve tavırda erkek cüceleri anımsatırlar ama bu sadece bir yanılsamadır. Metalmisi derisinin altında o ateşten bir varlıktır ve bu durum kendisini alevden saçlar ve sakalda gösterir.

**Yapılmış, Doğmamış.** Çorlar üremez. Her biri başka bir çor tarafından bronz kullanılarak ve yapıcısının içindeki alevin bir kısmıyla yaşam bulmuştur. Her çor eşsiz niteliklere sahiptir. Bu üretim süreci çor nüfusunun büyümesini sınırlamıştır ve bu yaratıkların ender bulunmasını ana nedenidir.

**Yanardağ Sakinleri.** Çorlar, Unsursal Toprak Âlemi ve Unsursal Ateş Âlemi arasındaki sınırda bulunan krallıklarında yaşarlar - zirvelerinde kaleler bulunan sıradağlar ve yanardağlardan oluşan bir sınır. Dağların zirvelerinin ve yanardağ kraterlerinin altında, lav nehirleri arasında, çorlar parlak metaller ve değerli mücevheratları çıkarırlar. Çor devriye birlikleri diyarlarının geçitlerinde ve tünellerinde dolaşır, çor krallığına saldırımları için ifrit efendileri tarafından gönderilen vupar binicilerini geri püskürtürler.

**Ifritlerin Düşmanları.** Uzun zaman önce ifritler ve çorlar müttefiktiler. Çorlar, Piring Şehri'nin inşa edilmesine yardımcı oldular, yaratımın en güzel yerlerinden birine ifritlerin evlerini yerleştirdiler. Çorlar işlerini tamamladığında ifritler onlara ihanet ettirler, şehirlerinin sınırları korumak için çorları başarısız şekilde köleleştirmeye çalışırlar. Arada sırada meydana gelen çatışmalar hariç olmak üzere iki taraf şimdiye kadar tam bir savaşta girmekten uzak durdu. Çorlar, Piring Şehri'nin sınırlarını açıklayabilecek durumda olmalarını, ifritleri kontrol altında tutan yegâne şey olarak düşünmektedir.

**Metallerin ve Değerli Taşların Efendileri.** Çorlar usta zanaatkarlardır ve yaşadıkları yerlerden elde ettikleri mücevherler ve değerli metaller üzerinde çalışarak seyretilmeye değer işler çıkarırlar. Bu zenginliklere her şeyin üzerinde değer verir, bazen ender bulunan metalleri ve mücevherleri bulmak için başka âlemlere keşif grupları gönderirler.

Çorlar büyü aracılığıyla Asıl Âlem'e çağırıldıklarında bu genellikle karmaşık, büyük bir nesnenin yapımına yardımcı olmaları içindir. Çünkü onların böyle nesneler yaratmada sahip oldukları yeteneğin bir benzerinin olmadığı söylenir.

**Yaşayan Ateşler.** Bir çorun yemeğe, içmeye veya uykuya ihtiyacı yoktur.

## ÇOR

Orta unsursal, adil taraflı

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh, kalkan)

Can Puanı 39 (628 + 12)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)

Kurtulma Kontrolleri Bün +4

Zarar Bağışıklıkları ateş, zehir

Durum Bağışıklıkları zehirleme

Duyular edilgen Algı 11

Diller Yanal

Zorluk 2 (450 DP)

**Sıcak Beden.** Çora dokunan veya çordan en fazla 2 metre uzaklıktayken ona bir yakın dövüş silahı saldırısı yapan bir yaratık 5 (1z10) ateş zararı alır.

**Sıcak Silahlar.** Çor metalden yapılmış bir yakın dövüş silahı saldırısıyla isabetli bir saldırı yaptığında fazladan 3 (1z6) ateş zararı verir (saldırıya dâhildir).

**Aydınlatma.** Çor, 4 metre yarıçapındaki bir alanı parlak ışıkla ve bunun ötesindeki 4 metrelik alanı da alacakaranlık ile aydınlatır.

## EYLEMLER

**Savaş Balyozu.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. İsalet: 7 (1z8 + 3) sersemletici zarar veya bir yakın dövüş silahı saldırısı yapmak için iki elle kullanılırsa 8 (1z10 + 3) sersemletici zarar ve 3 (1z6) ateş zararı.

"RANA YÜZ TANE ÇOR KÖLE  
VER VE LAHLARI TITRETECEK  
BİR İMPARATORLUK KURAYIM."  
-İFRİT PAŞASI  
SEKAR'LI ARANSES





## SARISAÇ

Gece çıktığında sansız gezginler tümitsiz ve üzgün ölümlere ait olan sönük çığlıklar duyarlar. Bu kederli ruh bir sarıskaçtır, dişi bir elfin ruhundan oluşmuş hain, kinli bir yaratık.

Sarıskaçlar, parlak ve bir zamanlar sahip oldukları ölümlü özelliklerini belli belirsiz hatırlatır şekilde sis parçaları halinde ortaya çıkarlar. Bir sarıskaçın yüzü karman çorman saç tutamlarının arasından görünürken bedeni, etrafında dolanan, su buharı gibi uçuşan, sis parçalarına benzer elbisesiyle örtülüdür.

**İlahi Gazap.** Sarıskaçlar, muazzam bir güzellik bahşedilmiş ama bu hediyelerini dünyaya mutluluk getirmek için kullanmada başarısız olmuş elflerin hortlak kalıntılarıdır. Onlar sahip oldukları bu güzelliği kötülük, yozluk ve başkalarını kontrol etmek için kullanmışlardır. Sarıskaçların lanetine uğramış elfler hiç mutlu olmaz, yaşayanların yanında huzursuzluktan başka bir şey hissetmezler. Lanet, onları hortlak canavarlar haline getirecek olan dönüşümünü tamamlayana değin kurbanlarının zihinlerini ve bedenlerini çürütür.

**Keder Bağ.** Bir sarıskaç, sonuna uğradığı yere sonsuza değin bağlı kalır, oradan on kilometreden fazla uzaklaşamaz. Hayatta olduğu her anı mükemmel bir şekilde hatırlamak, yeniden yaşamak zorundadır ama hiçbir şekilde başına gelen sonun sorumluluğunu üstlenmez.

**Güzellik İstifçileri.** Sarıskaçın lanetli yaratımına ilham olan beyhude gösterişlilik ölümden sonra da varlığını korur. Bu yaratıklar güzel nesneleri her şeyden çok arzularlar: Kıymetli mücevherler, tablolar, heykeller ve diğer sanat eserleri. Aynı zamanda bir sarıskaç aynaya benzer her şeyden nefret eder, çünkü kendi varlığının korkunçluğunu görmeye dayanamaz. Kendi varlığına bir göz atması bile onu delirtmeye yeter.

**Hortlak Doğası.** Sarıskaçın havaya, yemeğe, içmeye veya uykuya ihtiyacı yoktur.



## SARISAÇ

Orta hortlak, kaotik kötü

Zirh Seviyesi 12

Can Puanı 58 (1328)

Hızı 0 m., uçuşa 16 m. (havada süzülür)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
1 (-5)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	17 (+3)

**Kurtulma Kontrolleri** Bil +2, Kar +5

**Zarar Dirençleri** asit, ateş, yıldırım, gümbürtü; büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

**Zarar Bağışıklıkları** soğuk, çürütücü, zehir

**Durum Bağışıklıkları** tılsımlanma, bitkinlik, korkmuş olma, yakananma, felç olma, taşlaşma, zehirlenme, yere düşme, kıstılanma

Duyular karagörü 24 m., edilen Algı 10

Diller Ortak Üsan, Elfçe

Zorluk 4 (1.100 DP)

**Yaşam Bul.** Sarıskaç, büyülu olarak kendisinden en fazla 10 kilometre uzaklıkta bulunan, hortlak veya yapı olmayan yaratıkların varlığını algılayabilir. Yaklaşık olarak hangi yönde olduklarını bilir ama tam nerede olduklarını bilemez.

**Tinsel Hareket.** Sarıskaç, sanki onlar zorlu araziymişçesine diğer yaratıkların ve nesnelerin içinden geçebilir. Eğer sırasını bir nesnenin içinde sonlandırırsa 5 (1210) büyü gücü zarar alır.

## EYLEMLER

**Çürüten Dokunuş.** Yakın Dövüş Büyü Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef. **İsabet:** 12 (326 + 2) çürütücü zarar.

**Korkunç Görünüş.** Sarıskaçı görebilen ve ondan en fazla 24 metre uzaklıkta bulunan, hortlak olmayan her yaratık başarılı bir GS 13 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Korkmuş olan bir hedef kendi sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Ama eğer sarıskaçı görebiliyorsa bu kurtulma kontrolünün dezavantajı yapar. Hedefin kurtulma kontrolü başarılı olursa bu etki onun için sona erer ve hedef, sarıskaçın Korkunç Görünüş eylemine karşı 24 saat boyunca bağışıklık kazanır.

**Çığlık (1/Gün).** Sarıskaç, gün ışığında olmaması şartıyla kulakları delen bir çığlık atar. Çığlığın yapılar ve hortlaklar üzerinde etkisi yoktur. Sarıskaçın en fazla 12 metre uzaklıkta bulunan ve onu duyabilen her yaratık GS 13 Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısızlık halinde bu etkiye maruz kalanların can puanları O'a düşer. Başarılı olmaları halinde her yaratık 10 (326) zihinsel zarar alır.

"KİMSE KORKUŞ SAVAŞÇILARIN HEYKELİNİ YAPMAZ. EĞER BÖYLE BİR HEYKEL GÖRÜŞEN GÖZLERİNİ KAPALI VE KULAKLARINI AÇIK TUT."  
—ESRARLI X'İN ZİNDANDA HAYATTA KALMAYA DAİR 4. KURAL



## BASILISK

Orta canavarımsı, bakış açısı

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)  
Can Puanı 52 (8z8 + 6)  
Hızı 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	8 (-1)	15 (+2)	2 (-4)	8 (-1)	7 (-2)

Duyular karagöru 24 m., edilgen Algı 9  
Diller —  
Zorluk 3 (700 DP)

**Taşlaştron Bakış.** Eğer bir yaratık, sırasına basiliskten en fazla 12 m. uzakta başlarsa ve (yaratık ve basilisk) birbirlerini görebiliyorsa ve basiliskin durumu güçsüz değilse basilisk o yaratığı GS 12 Bünye kurtulma kontrolü yapmaya zorlayabilir. Yaratık başarısız olursa büyüü şekilde taşlaşmaya başlar ve durumu kısıtlanmıştır. Bir sonraki sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrar etmelidir. Başarılı olursa etki sona erer. Yeniden başarısız olursa yaratık, *Büyük Onama* büyüü veya başka bir büyü tarafından özgürleştirilinceye kadar taşlaşmıştır.

Baskına uğramamış bir yaratık, sırasının başında kurtulma kontrolü yapmamak için gözlerini basiliskten kaçırabilir (basiliske bakmaz). Eğer böyle yaparsa bir sonraki sırasının başına değin basiliski göremez ve bir sonraki sırasının başında isterse gözlerini yeniden kaçırabilir. Bu süreçte basiliske baktığı herhangi bir an kurtulma kontrolünü yapmak zorundadır.

Eğer basilisk kendi yansımasını en fazla 12 metre uzaklıkta ve parlak ışık altında görürse kendini bir rakip olarak algılar ve taşlaştron bakışıyla kendi kendini hedef alır.

### EYLEMLER

**Isırık, Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +5, erim 2 m., bir hedef. **Isabet:** 10 (2z6 + 3) delici zarar ve 7 (2z6) zehir zararı.

## BASILISK

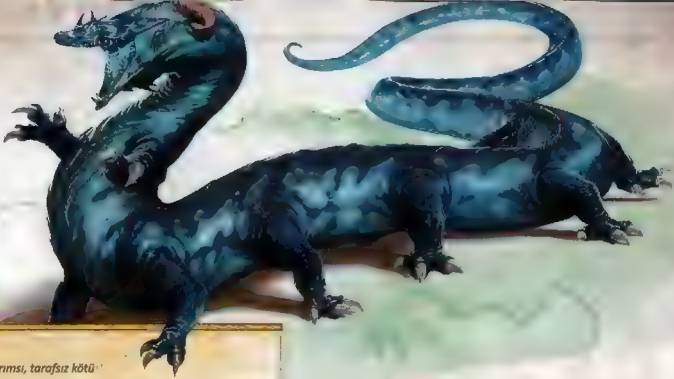
Gezginler bazen yabanda dolaşırken inanılmaz şekilde canlıymış gibi görünen taştan nesnelere rastlarlar. Bunların eksik olan parçaları bir şeyler tarafından ısırılmış gibidir. Deneyimli kâşifler, onları yaratan basiliskin yakınlarda olduğunu bilerek bu nesnelere birer uyan gözüyle bakarlar.

**Uyumlu Avcılar.** Basiliskler genellikle kurak, ılık ya da rutubetli (tropik) iklimlerde yaşarlar. İnlerini mağaralara veya diğer korunaklı yerlere yaparlar. Onları en çok yerin altında karşılaşırlar.

Esarette doğup yetiştirilen basiliskler evcil olabilir ve eğitilebilirler. Bu şekilde eğitilmiş bir basilisk, kendi bakımından korumak istediği efendisinin gözlerine nasıl bakmayacağını bilir. Ayrıca son derece ürktüğü oldukları için ideal koruma hayvanları olurlar. Bunlardan dolayı basilisk yumurtaları çok değerlidir.

**Taş Bakışı.** Basiliskler avcı yaratıklar olmalarına rağmen hantallardır ama zaten avlarını kovalamalarına da gerek yoktur. Bir basiliskin doğaüstü bakışıyla karşılaşmak hızlı bir dönüşüm geçirmeye yeterlidir. Bu dönüşüm kurbanı gözenekli bir taş haline çevirir. Güçlü çenelerini kullanan basiliskler de bu taşı parçalayıp yerler. Yenilen taş, basiliskin gırtlağında eski organik haline döner.

Bazı simyacıların basiliskin gırtlağının ve onun içindeki sıvının nasıl işlenebildiğini bildikleri söylenir. Uygun şekilde yapılırsa gırtlaktan, taşlaşan yaratığı eski haline getiren yani canlandıran bir yağ elde edilebilir. Ne yazık ki taşlaşan bir kurbanın taş halindeyken kısımları sonsuza değin yok olmuştur, yağ tarafından oluşturulamaz. Taşlaşan kurbanın başı gibi hayatı öneme sahip bir parçası mevcut değilse bu yağ, kurban üzerinde kullanılamaz.



## BEHİR

*Kocaman canavarımsı, tarafsız kötü.*

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)  
Can Puanı 168 (16x12 + 64)  
Hızı 20 m., tırmanma 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
23 (+6)	16 (+3)	18 (+4)	7 (-2)	14 (+2)	12 (+1)

Beceriler Algı +6, Gizlilik +7  
Zarar Bağışıklıkları yıldırım  
Duyular karagörü 36 m., edilgen algı 16  
Diller Ejderce  
Zorluk 11 (7.200 DP)

## EYLEMLER

**Çokkusaldırı.** Behir iki saldırı yapar: Biri ısıngıyla ve diğeri boğma saldırısıyla.

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +10, erim 4 m., bir hedef. Hedef: 22 (3x10 + 6) delici zarar.

**Boğma.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +10, erim 2 m., bir Büyük veya daha küçük boyutlu yaratık. İsobet: 17 (2x10 + 6) sersemletici zarar ve 17 (2x10 + 6) kesici zarar. Eğer behir zaten başka bir hedefi boğmuyorsa hedef yakalanmıştır (kurtulmak için GS 16) ve yakalanma sona erinceye değin hedefin durumu kısıtlanmıştır.

**Yıldırım Nefesi (Yenilenir 5-6).** Behir 8 metre uzunluğundaki ve 2 metre genişliğindeki bir hat boyunca yıldırım üfler. Bu hattaki her yaratık GS 16 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısızlık halinde 66 (12x10) yıldırım zararı, başarı halinde verilen zararın yarısını almaktadır.

**Yutma.** Behir, yakalamış olduğu Orta veya daha küçük boyutlu bir yaratığa karşı bir ısırık saldırısı yapar. Eğer saldırı isabetli olursa hedef yutulur ve yakalanma sona erer. Hedef yutulmuşken durumu kör olmuş ve kısıtlanmıştır, saldırılarla ve behirin dışından gelecek etkilerle karşı tam siper korumaya sahiptir ve behirin her sırasının başında 21 (6x6) asit zararı alır. Bir behir aynı anda sadece bir yaratığı yutmuş olabilir.

Behir, yutulmuş yaratık tarafından tek bir sırada 30 veya daha fazla zarar alırsa o sıranın sonunda başarılı bir GS 14 Bünce kurtulma kontrolü yapmalı ya da yutulun yaratığı kusarak dışarı çıkarmalıdır. Böyle olursa kurtulan yaratık behirden en fazla 4 metre uzaktaki boş bir alanda yere düşmüş olarak ortaya çıkar. Eğer behir ölüse yutulmuş yaratığın durumu artık kısıtlanmış değildir ve hızının 6 metresini harcayarak behirin cesedinden çıkabilir, durumu yere düşmüştür.

"BUĞÜN ZATEN ÖÇÜ DEĞER VARSA, ALTI ÇUKURLU VE BİR ZİHN YÜZÜCÜ YEDİM. AMA HİÇ SORUN DEĞİL. KARNIMDA HALEN SEN YAKAR KAVURUR. GÜÇLÜ DÜŞMANLARI BİLE ONLARIN GÖVDELERİ TARAFINDAN SARNILMSI VE CANLI CANLI YENİLMİŞTİR."

-BEHİR LUDD, TSOĞANTHİN KAYIP MADENLERİNDEKİ MACERACILARA YÜZLEŞİRKEN

## BEHİR

Yılanımsı behirler avlarına ulaşmak için yerlerde sürünür, duvarlara tırmanır. Yıldırım nefesleri çoğu yaratığı anında yakar kavurur. Güçlü düşmanları bile onların gövdeleri tarafından sarnımsı ve canlı canlı yenilmiştir.

Bir behirin canavarımsı biçimi, çyan ve timsahın birleşimine benzer. Pullu derisinin rengi lacivert ve koyu mavi arasında değişirken, gövdesinin altı ışıltılı mavidir.

**Mağara Avcıları.** Behirler, başka yaratıkların erişemeyeceği yerlere yuvalanırlar, buralara gelmek isteyenlerin yüreklilerini ağızlarına getirecek bir tırmanış yapmalarını gerektiren yerleri tercih ederler. Derin çukurlar, yamaçlardaki yüksek mağaralar ve sadece dar, dolambaçlı tünellerden geçilerek ulaşılan inler, behirlerin kuracakları tuzaklar için en uygun yerlerdir. Bir behirin bir düzine ayağı duvarlarda rahatlıkla hareket etmesini sağlar. Tırmanmadığı zamanlarda, bacıklarını gövdesinin yanına yerleştirerek tıpkı bir yılan gibi ama tırmandığı zamanlara kıyasla çok daha hızlı şekilde ilerler.

Behirler avlarını bütün olarak yutarlar. Avlandıktan sonra uysal denilebilecek bir döneme girerler ki bu sürede avlarını sindirirler. Uysalken başkalarının gözmeden geleceği yerlerde saklanırlar.

**Ejderhaların Düşmanları.** Artık unutulmuş olan çok eski zamanlarda devler ve ejderhalar sonu gelmez görünen bir savaşa tutuşmuştu. Fırtına devleri, ejderhalara karşı bir silah olarak ilk behirleri yarattılar. Bundan dolayı behirler, ejderha türüne karşı doğal bir nefrete sahiptir.

Bir behir, bir ejderhanın yaşadığı bilinen bir yere asla in yapmaz. Eğer bir ejderha, bir behirin ininin onlarca kilometre yakınına kendi inini yapmaya çalışırsa behir o ejderhayı ya öldürmeye ya da kaçırma çalışır. Sadece ejderhanın savaşılamayacak kadar güçlü olduğunu ortaya çıkması üzerine behir geri çekilir ve çok uzak bir yerde kendine yeni bir in arar.





## BAYKÖÇÜLER

Bir bayköçüye atılacak tek bir bakış onun iğrenç, bozuk olduğunu ve bu dünyaya ait olmadığını anlamak için yeterlidir. Saldırgan, nefret dolu ve ağzılı olan bu sapıncılar kendilerini diğer tüm yaratıklardan üstün görür, onlarla istedikleri gibi oynar veya yok ederler.

Bir bayköçünün küremsi bedeni her zaman havada durur. Büyük, pörtlek gözü; geniş, dişli bir ağızın üzerinde yer alır. Bedenini çevreleyen uzantıların uçundaki küçük gözleri de düşmanlarının nerede olduğunu takip eder. Bir bayköçü uyuduğunda ana gözüni kapatır ama diğer ufak gözlerini açık ve tetikte bırakır.

**Yabancı Düşmanı Yalnızlar.** Bayköçülerin etrafı düşmanlarla çevrilidir. Ya da daha doğrusu bayköçüler böyle olduğuna inanılır. Sahip oldukları zekâ ve büyü güçleri nedeniyle diğer yaratıkların onlardan nefret ettiğini düşündürür. Kaba ve mide bulandırıcı olarak gördükleri diğer zayıf yaratıkların bile buna inanıldığı emindirler. Bayköçüler etraflarında hiç kimse yokken bile başka yaratıkların kendilerine karşı planlar kurduğundan şüphelenirler.

Bir bayköçünün diğer yaratıklara karşı beslediği küçümseme diğer bayköçüleri de kapsar. Her bayköçü kendi biçiminin en uygun biçim olduğuna ve bu biçimden sapmanın, kendi ırklarının safliğine zarar vereceğine inanılır. Bayköçülerin fiziksel biçimleri çok çeşitlidir. Bu durum da kendi aralarındaki çatışmaları kaçınılmaz kılar. Bazı bayköçüler üst üste binen, kabuğumsu zırhlara sahipken başkalarının kusursuz, kaygan bir derisi olur. Bazılarının göz sapları yılan veya dokunak gibiyken başkalarının göz saplarının kabuklu deniz hayvanlarına benzeyen eklemleri olur. Derilerindeki ufak ton değişikliği bile iki bayköçünün yaşam boyu düşman olması için yeterlidir.

**Göz Tiranı.** Bazı bayköçüler yabancı düşmanlıklarını korkunc bir despotluk kurmak için kullanabilirler. Yalnız başlarına, herkesten uzakta yaşamaktansa adını hak eden göz tiranları diğer yaratıkları köleleştirir, geniş imparatorluklar kurar ve yönetirler. Bir göz tiranı bazen büyük bir şehrin içinde veya altında kendine bir hâkimiyet alanı kurar, efendisinin adına çalışan casuslardan kurulu bir şebekeyi idare eder.

**Yabancı İler.** Başkalarıyla paylaşmayı reddettikleri için çoğu bayköçü planlar yapmak için soğuk tepelere, terk edilmiş harabelere ve derin mağaralara yerleşir. Bir bayköçünün ini, gözünün ayırtıran ışınıyla yok edilerek oluşturulmuş; birbiri üzerinde yer alan odalar dikey tünellerle birbirine bağlanmıştır. Böyle bir yer bayköçüye rahatlıkla hareket etme imkânı verirken davetsiz misafirlerin de gizlice gelmesini engeller. Bu davetsiz misafirler bir şekilde bayköçünün inine girmeyi başarsalar da tavanların yüksekliği bayköçünün kolayca havaya yükselmesini ve böylece yerdeki düşmanlarını kolayca kaçırmasını sağlar.

Yaratıcısı kadar bu dünyaya yabancı olan bayköçü ini odaları, bu yaratığın kibrini yansıtır niteliktedir. Odalarını deşet içindeki son anlarında donup kalmış, taş kesilmiş maceracıların heykelleri, diğer bayköçülerin parçaları ve güçlü düşmanlarından aldığı büyütlü nesneler de dâhil olmak üzere yaptığı savaşlarda kazandığı zafer nişanlarıyla süslerler.

## BAYKÖÇÜ İNİ

Bir bayköçünün ininin merkezinde genellikle büyük, geniş, yüksek tavanlı bir mağara bulunur ki bu bayköçüye, düşmanlarının yakın dövüş silahları menziline girmeden uzaktan saldırmasına imkân tanır. İninde karşılaşılan bir bayköçünün zorluk derecesi 14 (11.500 DP)'tir.

## İN EYLEMLERİ

Bayköçü, ininin içinde 'savaşırken in eylemlerini gerçekleştirmek için bu ortama ait büyüü hareket geçirebilir. Savaş sırası 20'de (savaş sırası belirlenirken in eylemlerinin her zaman 20 atığı var sayılır) bayköçü aşağıdaki etkilerden birine neden olacak bir in eylemini hareket geçirebilir:

- Bayköçüden en fazla 48 metre uzaklıkta bulunan 20 metrekarelik alan yapışkın bir hale gelir; bu alan bir sonraki turun aynı savaş sırasında (20) kadar zorlu arazi olur.
- Bayköçüden en fazla 48 metre uzaklıkta bulunan duvarlardan, bir sonraki turun aynı savaş sırasında (20) kadar yakalayan uzantılar çıkar. Bayköçünün seçeceği ve böyle bir duvardan en fazla 4 metre uzaklıkta bulunan her yaratık başarılı bir GS 15 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da yakalanmalıdır. Yakalandıktan sonra kurtulmak için başarılı bir GS 15 Güç (Atletizm) veya Çeviklik (Akrobasi) kontrolü yapılmalıdır.
- Bayköçüden en fazla 24 metre uzaklıkta bulunan katı bir yüzey üzerinde bir göz açılır. Bayköçüye ait ışınlardan rastgele bir tanesi bu gözden çıkar ve bayköçünün seçeceği ve görebildiği bir hedefi hedef alır. Bunun ardından göz kapanır.

Bayköçü hepsini kullanıncaya kadar bir etkiyi tekrar kullanamaz ve aynı etkiyi arka arkaya iki turda kullanamaz.

## BÖLGESEL ETKİLER

Bir bayköçünün inine ev sahipliği yapan bir bölge, bu yaratığın doğa dışı varlığından dolayı çarpık bir hale gelir. Bu durum da aşağıdaki etkilerden birini veya birden fazlasını yaratır:

- Bayköçünün ininden en fazla 2 kilometre uzaklıkta bulunan yaratıklar bazen öyle olmadıkları halde birileri tarafından gözleniyormuş gibi hissederler.
- Bayköçü uyuduğunda, ininden en fazla 2 kilometre uzaklıkta bulunan saryıla, gerçeklikle küçük yurtlamlar meydana gelir ve bunlar 24 saat sonra ortadan kaybolur. Mağara duvarlarındaki işaretler hafifçe değişebilir, daha önce orada yokken ortaya garip, küçük bir eşya çıkabilir, bir heykel zararsız bir stümük tabakası kaplayabilir vs. Bu etkiler sadece büyüü, normal yüzeylerde oluşur. Bu etkilerden sadece kimsenin taşımadığı büyüü nesneler etkilenir.

Eğer bayköçü ölürse bu etkiler de 1210 gün içinde ortadan kaybolur.

## ÖLÜM TIRANI

Ender durumlarda bir bayköçünün zihni normalde içinde bulunduğu delilikten sıyrılır, uzaklara gider; ölümlün ötesinde var olan bir gerçekliği hayal eder. Bu hayaller gerçekliğe tutundüğunda bu bayköçü dönüşüm geçirebilir, vücudunun organik kısmı değişerek geride bir ölüm tiranı bırakabilir. Bu canavar, yaşamdayken sahip olduğu kuvrak kurnazlığı ve büyüünün çoğunu korur ama hortlaklığın gücüyle yaşamaktadur.

Bir ölüm tiranı, artık boş haldeki göz çukurundan bulunan parlak, kırmızı bir noktasiyla beraber devasa, çıplak bir kurukafa olarak görünür. Göz sapları çürüyüp kuruduğu için onların yerine ortaya çıkan on hayaletimsi göz, canavarın etrafında uçuşur ve her yönü kontrol altında tutarlar.

**Ölümcül Despot.** Bayköçüyen yaptıkları gibi ölüm tiranları da diğer yaratıkları küçük görürler. Bir bayköçünün ana gözünü kullanarak büyüü gücünü etkisiz hale getirmesi ölüm tiranlarında çok daha kötü bir hal almıştır. Eski k ölelerini ve düşmanlarını hortlak hizmetkârları haline getirebilirler.

Ölüm tiranları tarafından yaratılan zombiler istenildiği gibi kullanılabilir veya harcanabilir. Ölüm tiranının ininin girişini koruyabilir veya ganimetlerin başında bekçilik yapabilirler.

Tuzaklar için yem veya gözden çıkarılan asker olabilen zombiler, ölüm tiranları düşmanlarını yok etmek için elverişli bir yere ilerlerken o düşmanları meşgul ederler.

**Ölü Ordular.** Hortlaklığı kucaklayan bir ölüm tiranı kendi başına bir yok etme makinesidir. Güç ve güvenlik açığıyla güdülen bir hortlaklar insanınması yerleşimlerine ilerler, karşısına çıkan her yaratığı yok etmek için göz ışınlarını kullanır ve sonra da hortlaklardan oluşan bir ordu kurarlar. Eğer etkisiz hale getirilmezse bir ölüm tiranı bir şehrin nüfusunu birkaç hafta içinde yok edebilir, bunun ardından hortlak gözünü daha büyük fetihlere diker. Her düşen yerleşimle ölüm tiranının zombi güçleri muazzam sayıda artar.

**Hortlak Doğası.** Ölüm tiranının havaya, yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

## ÖLÜM TIRANI İNİ

Bir ölüm tiranının inii genellikle bayköçünün sahip olduğu inin olduğu yerdedir. Ama ölüm ve çürümeye dair çok daha fazla süsle kaplıdır. İninde karşılaşılan bir ölüm tiranının zorluk derecesi 15 (13.000 DP)'tir.

## İN EYLEMLERİ

Ölüm tiranı, ininin içinde savaşırken in eylemlerini gerçekleştirmek için bu ortama ait büyüü hareket geçirebilir. Savaş sırası 20'de (savaş sırası belirlenirken in eylemlerinin her zaman 20 atığı var sayılır) ölüm tiranı aşağıdaki etkilerden birine neden olacak bir in eylemini hareket geçirebilir:

- Ölüm tiranından en fazla 48 metre uzaklıkta bulunan 20 metrekiplük alan hayaletimsi gözler ve dokunaçlarla dolar. Ölüm tiranı hariç olmak üzere diğer yaratıkları yok etme bir sonraki turun aynı savaş sırasında (20) kadar hafif engelli ve zorlu arazidir.
- Duvarlar, bir sonraki turdan sonraki turun aynı savaş sırasında (20) kadar hayaletimsi uzuvlar çıkarırlar. Aral Alem'dekiler de dâhil olmak üzere ölüm tiranına düşman olan ve sırasına bir duvardan en fazla 4 metre uzaklıkta başlayan her yaratık başarılı bir GS 17 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da yakalanmalıdır. Yakalandıktan sonra kurtulmak için başarılı bir GS 17 Güç (Atletizm) veya Çeviklik (Akrobasi) kontrolü yapılmalıdır.
- Ölüm tiranından en fazla 20 metre uzaklıkta bulunan herhangi bir alanda (havada vs.) hayaletimsi bir göz açılır. Ölüm tiranına ait ışınlardan rastgele bir tanesi bu gözden çıkar ve ölüm tiranının seçeceği ve görebildiği bir hedefi hedef alır. Bu göz aral kaynak olarak değerlendirilir. Bunun ardından göz kapanır.

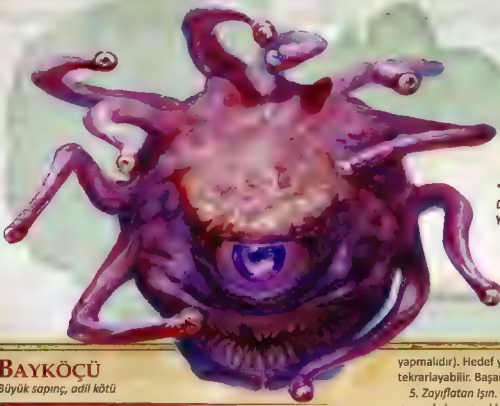
Ölüm tiranı hepsini kullanıncaya kadar bir etkiyi tekrar kullanamaz ve aynı etkiyi arka arkaya kullanamaz.

## BÖLGESEL ETKİLER

Bir ölüm tiranının inine ev sahipliği yapan bir bölge, bu yaratığın doğa dışı varlığından dolayı çarpık bir hale gelir. Bu durum da aşağıdaki etkilerden birini veya birden fazlasını yaratır:

- Ölüm tiranının ininden en fazla 2 kilometre uzaklıkta bulunan yaratıklar bazen öyle olmadıkları halde birileri tarafından gözleniyormuş gibi hisseder.
- Tirana düşman olan ve onun varlığından haberdar olan bir yaratık, ölüm tiranının ininden en fazla 2 kilometre uzaklıktaki bir yerde bir uzun mola tamamlarsa, o yaratık için bir z20 at. 10 veya daha düşük bir sayı gelirse bu yaratık tiranın göz ışınlarından rastgele bir tanesinin hedefi olur.

Eğer ölüm tiranı ölürse bu etkiler de 1210 gün içinde ortadan kaybolur.



"HER BAYKÖÇÜ KENDİSİNİ, EN ÜSTÜN YÖCE VARLIK OLARAK GÖRÜR VE KORUKÇU TEK ŞEY BUNUN YANLIŞ OLMASIDIR."

—VALKARA DEMİRTEPE, ÖÇÜCE BİLGE

## BAYKÖÇÜ

*Büyük sapıncı, adil kötü*

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)

Can Puanı 180 (19:10 + 76)

Hızı 0 m., uçuşa 8 m. (havada süzülür)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	14 (+2)	18 (+4)	17 (+3)	15 (+2)	17 (+3)

Kurtulma Kontrolleri Zek +8, Bil +7, Kar +8

Beceriler Algı +12

Durum Bağışıklıklardan yere düşme

Duyular Karagörü 48 m., edilgen Algı 22

Diller Zihince, Karanlıkaltıca

Zorluk 13 (10.000 DP)

**Zıtbüyük Konisi.** Bayköçünün ana gözü, zıtbüyük alanı büyüdüne olduğu gibi 60 metrelik konik bir zıtbüyük alanı yaratır. Her kendi sırasının başında bayköçü bu koninin nereye yöneleceğine ve faal olup olmayacağına karar verir. Bu alan bayköçünün kendi göz ışınlarının aleyhine çalışır.

## EYLEMLER

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +5, erim 2 m., bir hedef. /sobet: 14 (426) delici zarar.

**Göz Işınları.** Bayköçü görebildiği ve kendisinin en fazla 24 metre uzaklıkta olan bir veya iki veya üç hedefi seçerek onlara karşı rastgele (hepsi farklı olana kadar zırı tekrar at) büyüsel üç göz ışını kullanır:

1. **Tılsımlayan Işın.** Hedef yaratık GS 16 Bilgelik kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da bayköçü tarafından ya 1 dakika boyunca ya da bayköçü ona zarar verinceye kadar tılsımlanmalıdır.

2. **Felç Eden Işın.** Hedef yaratık GS 16 Bünce kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da 1 dakika boyunca felç olmalıdır. Hedef yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir. Başarılı olması halinde etkiyi sonlandırabilir.

3. **Korkutan Işın.** Hedef yaratık GS 16 Bilgelik kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da 1 dakika boyunca korkmuş olmalıdır. Hedef yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir. Başarılı olması halinde etkiyi sonlandırabilir.

4. **Yavaşlatan Işın.** Hedef yaratık GS 16 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısızlık halinde hedefini hızı 1 dakika boyunca yarıya immelidir. Buna ek olarak hedef yaratık tepkilerini kullanamaz ve ya bir eylemini ya da bir bonus eylemini kullanabilir, ikisini birden kullanamaz (tek bir eylem ya da tek bir bonus eylem arasında seçim

yapmalıdır). Hedef yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir. Başarılı olması halinde etkiyi sonlandırabilir.

5. **Zayıflatan Işın.** Hedef yaratık GS 16 Bünce kurtulma kontrolü yapmalı, başarısızlık halinde 36 (8z8) çürütücü zarar almalı veya başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almaz.

6. **Teleknezi Işını.** Hedef bir yaratıksa GS 16 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da bayköçü tarafından bayköçünün istediği yönde 12 metre ilerlemelidir. Hedef yaratık bayköçünün bir sonraki sırasının başına veya bayköçünün durumu güçsüz oluncaya değin ışının teleknetik tutuşu nedeniyle kısıtlanmıştır.

Eğer hedef giyilmeyen veya taşınmayan ve 140 kilogramdan daha ağır olmayan bir nesneyse bayköçünün istediği yönde 12 metre ilerler. Bayköçü bu ışınıyla ince işçilik yapabilir; basit bir aleti kullanabilir, bir kapıyı veya sandığı açabilir.

7. **Uyutan Işın.** Hedef yaratık başarılı bir GS 16 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da uykuya dalıp 1 dakika boyunca bilinçsiz olmalıdır. Hedef, zarar alırsa veya başka bir yaratık eylemini, hedef yaratığı uyandırmak için kullanırsa uyanır. Bu ışının yapılar ve hortlaklar üzerinde etkisi yoktur.

8. **Taşlaştıran Işın.** Hedef yaratık GS 16 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısızlık halinde hedef taşlaşmaya başlar ve durumu kısıtlanmıştır. Bir sonraki sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlamalıdır. Başarılı olursa etki sona erer. Başarısız olursa hedef, *büyük onama* büyüsu veya başka bir büyü tarafından ilyleştirilip, serbest bırakılıncaya değin taşlaşır.

9. **Ayrıştırıcı Işın.** Eğer hedef bir yaratıksa GS 16 Çeviklik kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da 45 (10z8) büyü gücü zararı almaz. Eğer bu zarar hedef yaratığı 0 can puanına düşürürse hedef yaratığın bedenini gri bir kül ve toz yığınına döner.

Hedef Büyük veya daha küçük boyutlu, büyüsz bir nesne veya büyüü bir gücün yaratımına kurtulma kontrolü yapmaksızın toz yığınına döner. Hedef Kocaman veya daha büyük boyutlu bir nesne veya büyüü bir gücün yaratımına bu ışın, hedefin 4 metreküplük bölümünü toz yığını haline getirir.

10. **Ölüm Işını.** Hedef yaratık başarılı bir GS 16 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 55 (10z10) çürütücü zarar almaz. Bu ışın hedefi 0 can puanına düşürürse hedef ölü.

## EFSENEVİ EYLEMLER

Bayköçü, aşağıdaki Göz Işını seçeneği ile 3 efsenevî eylem kullanabilir. Her efsenevî eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Bayköçü, hacradığı efsenevî eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

**Göz Işını.** Bayköçü rastgele bir göz ışını kullanır.







"TAVANDAKI KARA BİR YARIKTAN HINIK IŞIKLAR  
KALABALICI AŞAĞI İNDİ. BU KÜÇÜK TANELER,  
AÇILARINDA HAVADA ASILI DURAN BÜYÜK, BİZE  
YABANCI KAFATASINI ÇARIP, ÜRPERTİCİ BİR IŞIKLA  
AYDINLATIYORLARDI."  
-JASTUS BOŞYUKALEH'İN DAĞAĞITINA YAPTIKLARI  
İLK KEŞİF GEZİSİNDE TUTTUĞU GÜNLÜĞÜNDEN

## ÖLÜM TIRANI

Büyük hortlak, adil kötü

Zirh Seviyesi 19 (doğal zirh)

Can Puanı 187 (25x10 + 50)

Hızı 0 m., uçuşa 8 m. (havada süzülür)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	19 (+4)	15 (+2)	19 (+4)

Kurtulma Kontrolleri Güç +5, Bün +7, Zek +9, Bil +7, Kar +9

Beceriler Algı +12

Zarar Bağımsızlıklar zehirlenme

Durum Bağımsızlıklar tıslanma, bitkinlik, felç olma, taşlaşma, zehirlenme, yere düşme

Duyular karagörü 48 m., edicene Algı 22

Diller Zihince, Karanlıkba

Zorluk 14 (11.500 DP)

**Kara Güç Konisi.** Ölüm tiranının ana gözü görünmez, büyüü 60 metrelik konik bir olumsuz (negatif) güç alanı yaratır. Her kendi sırasının başında ölüm tiranı bu koninin nereye yöneleceğine ve faal olup olmayacağına karar verir.

Bu alandaki hiçbir yaratık can puanı kazanamaz. Bu alanda ölen bir insanımsı ölüm tiranının kumandası altındaki bir zombi haline gelir. Ölü insanımsı, bedeni tamamen yok olmamış olması şartıyla, savaş sırasını korur ve bir sonraki sırasının başında zombi olarak ayağa kalkar.

## EYLEMLER

**İsrık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +5, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 14 (426) delici zarar.

**Göz Işınları.** Ölüm tiranı görebildiği ve kendisinden en fazla 48 metre uzaklıkta olan bir veya iki veya üç hedefi seçerek onlara karşı rastgele (hepsi farklı olana kadar zarı tekrar at) büyüsel üç göz ışını kullanır.

1. **Tıslımayan Işın.** Hedef yaratık GS 17 Bilgelik kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da tiran tarafından ya 1 dakika boyunca ya da tiran ona zarar verinceye kadar tıslanmalıdır.

2. **Felç Eden Işın.** Hedef yaratık GS 17 Bünce kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da 1 dakika boyunca felç olmalıdır. Hedef yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir. Başarılı olması halinde etkiyi sonlandırabilir.

3. **Korkutan Işın.** Hedef yaratık GS 17 Bilgelik kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da 1 dakika boyunca korkmuş olmalıdır. Hedef yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir. Başarılı olması halinde etkiyi sonlandırabilir.

4. **Yavaşlatan Işın.** Hedef yaratık GS 17 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısızlık halinde hedefin hızı 1 dakika boyunca yarıya

inelmelidir. Buna ek olarak hedef yaratık tepkilerini kullanamaz ve ya bir eylemini ya da bir bonus eylemini kullanabilir, ikisini birden kullanamaz (tek bir eylem ya da tek bir bonus eylem arasında seçim yapmalıdır). Hedef yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir. Başarılı olması halinde etkiyi sonlandırabilir.

5. **Zayıflatan Işın.** Hedef yaratık GS 17 Bünce kurtulma kontrolü yapmalı, başarısızlık halinde 36 (828) yürütücü zarar almalı veya başarılı olması halinde verilen zararın yansını almalıdır.

6. **Telekinezi Işını.** Hedef bir yaratıksa GS 17 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da tiran tarafından tiranın istediği yönde 12 metre ilerlemelidir. Hedef yaratık tiranın bir sonraki sırasını başına veya tiranın durumu güçsüz oluncaya değin ışının telekinetik tutuşu nedeniyle kısıtlanmıştır.

Eğer hedef giyilmeyen veya taşınmayan ve 140 kilogramdan daha ağır olmayan bir nesneyse tiranın istediği yönde 12 metre ilerler. Tiran bu ışınıyla ince işçilik yapabilir; basit bir aleti kullanabilir, bir kapıyı veya sandığı açabilir.

7. **Uyutan Işın.** Hedef yaratık başarılı bir GS 17 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da uykuya dalp 1 dakika boyunca bilinçsiz olmalıdır. Hedef, zarar alırsa veya başka bir yaratık eylemini, hedef yaratığı uyandırmak için kullanırsa uyanır. Bu ışının yapılar ve hortlaklar üzerinde etkisi yoktur.

8. **Taşlaştran Işın.** Hedef yaratık GS 17 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısızlık halinde hedef taşlaşmaya başlar ve durumu kısıtlanmıştır. Bir sonraki sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlamalıdır. Başarılı olursa etki sona erer. Başarısız olursa hedef, büyük onama büyüü veya başka bir büyü tarafından iyileştirilip, serbest bırakılınca ya değin taşlaşır.

9. **Ayrıştran Işın.** Eğer hedef bir yaratıksa GS 17 Çeviklik kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da 45 (1028) büyü gücü zararı almalıdır. Eğer bu zarar hedef yaratığı 0 can puanına düşürürse hedef yaratığın bedeni gri bir kül ve toz yığınına döner.

Hedef büyük veya daha küçük boyutlu, büyüsz bir nesne veya büyüü bir gücün yaratımsı kurtulma kontrolü yapmaksızın toz yığınına döner. Hedef Kocaman veya daha büyük boyutlu bir nesne veya büyüü bir gücün yaratımsı bu ışın, hedefin 4 metrelik düpük bölümünü toz yığını haline getirir.

10. **Ölüm Işını.** Hedef yaratık başarılı bir GS 17 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 55 (10210) yürütücü zarar almalıdır. Bu ışın hedefi 0 can puanına düşürürse hedef ölü.

## EFSENEVİ EYLEMLER

Ölüm tiranı, aşağıdaki Göz Işını seçeneği ile 3 efsanevi eylem kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başlatıcı yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Ölüm tiranı, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

**Göz Işını.** Ölüm tiranı rastgele bir göz ışını kullanır.



## GÖZCÜ

Bir gözcü, büyülu bir ayin aracılığıyla başka bir varlık aleminden çağırılan, sıradan bir bayköçüden daha zayıf olan bir bayköçü türüdür. Onu çağırmak için yapılan büyülu ayinde dört bayköçü göz sapı kullanılır. Bundan dolayı bir gözcünün sahip olduğu ufak göz saplarının sayısı dörttür. Ana gözcü bir metreden biraz büyük olan gövdesinin tam ortasındayken göz saplarının ikisi bu gövdenin bir tarafında, diğer ikisi de diğer tarafındadır.

**Büyülü Korunmalar.** Çağrılmış bir gözcü, onu çağıran tarafından belirlenen bir yeri veya ganimeti 101 yıl boyunca korur; çağırıcısı tarafından aksi belirtilmediği sürece oraya çağırıcısından başka birilerinin girmesine veya o nesneyi başkalarının kullanmasına izin vermez. Koruması gereken nesne bu süre dolmadan önce çalırsa veya yok edilirse çağrılan gözcü ortadan kaybolur. Aksi halde görev yerini asla terk etmez.

**Deliliğin Alametleri.** Konuşabilme yeteneğine sahip olsa da bir gözcü ana olarak telepatik olarak iletişim kurar. Koruma görevinde gayet medenidir, aldığı emirler veya çağırıcısı üzerine açık açık konuşabilir. Bununla beraber onunla yapılacak ufak bir konuşma bile yıllar boyu tek başına kalmaktan kaynaklanan deliliğe dair emareleri ortaya çıkarır. Hayali düşmanlar yaratmış olabilir, kendinden üçüncü şahısta bahsedebilir veya kendi sesini çağırıcısının sesine benzetmeye çalışabilir.

Diğer tüm bayköçüler gibi bir gözcü kendini, kendi türünün en yuce örneği olarak kabul eder ve diğer gözcülere karşı şiddetli bir nefret besler. Eğer iki gözcü birbirleriyle karşılaşarsa neredeyse her zaman ölümlüne savaşır.

**Serbest Kalanlar.** Bir gözcü görevini yerine getirince istediğini yapabilesi için serbest kalır. Çoğu daha önceden korudukları yerlerde ikamet etmeye başlar, özellikle çağırıcılar ölmüşse. Gözcünün takip edebileceği bir amaçtan yoksun kalmasıyla, hizmetkârlığında kendini ufak ufak belli eden deliliği onu ele geçirmeye başlar.

## GÖZCÜ

Orta sapıncı, adil tarafsız

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)

Can Puanı 39 (6a8 + 12)

Hızı 0 m., uçuşa 12 m. (havada süzülür)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
8 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Beceriler Algı +6

Durum Bağışıklıkları yere düşme

Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 16

Diller Zihince, Karanlıkaltıca, telepatı 48 m.

Zorluk 3 (700 DP)

## EYLEMLER

**Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +1, erim 2 m., bir hedef. Isabet: 2 (126 - 1) delici zarar.

**Göz Işınları.** Gözcü görebildiği ve kendisinden en fazla 36 metre uzaklıkta olan bir veya iki hedefi seçerek onlara karşı rastgele, buyusu iki iki göz ışını kullanır. Bir sırada sadece bir ışını kullanabilir.

**1. Şaşırtan Işın.** Hedef yaratık GS 13 Bilgelik kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da bir sonraki sırasının sonuna kadar tepkilerini kullanamaz hale gelir. Sıra ona geldiğinde (kendi sırasında) hedef yaratık

hareket edemez ve erişebileceği bir uzaklıkta bulunan, rastgele belirlenen bir yaratığa karşı eylemini kullanarak bir yakın dövüş silahı saldırısı veya bir mesafeli silah saldırısı yapmalıdır. Eğer hedef yaratık bu saldırıyı yapamazsa hiçbir şey yapmaz.

**2. Felç Eden Işın.** Hedef yaratık GS 13 Bünce kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da 1 dakika boyunca felç olmalıdır. Hedef yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir. Başarılı olması halinde etkisi sonlandırılabilir.

**3. Korkutan Işın.** Hedef yaratık GS 13 Bilgelik kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da 1 dakika boyunca korkmuş olmalıdır. Hedef yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir. Eğer gözcü, hedef yaratık tarafından görülebiliyorsa bu kontrolü dezavantajla yapar. Başarılı olması halinde etkisi sonlandırılabilir.

**4. Yaratılan Işın.** Hedef yaratık GS 13 Bünce kurtulma kontrolü yapmalı, başarısızlık halinde 16 (3±10) çürütücü zarar almalı veya başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

**Yemek ve Su Yarat.** Gözcü, büyülu olarak kendini 24 saat beslemeye yetecek miktarda yemek ve su yaratabilir.

## TEPKİLER

**Büyü Yanısı.** Eğer gözcü bir büyüye karşı başarılı bir kurtulma kontrolü yaparsa veya büyülu saldırı onu iskalarsa kendisinden en fazla 12 metre uzaklıkta bulunan ve görebildiği (büyüyü yapan da dâhil olmak üzere) bir yaratığı seçebilir. Yapılan büyü, gözcü yerine seçilen bu yaratığı hedef alır. Eğer büyü bir kurtulma kontrolü yapılmasını gerektiriyorsa seçilen yaratık kendi kurtulma kontrolünü yapar. Eğer büyü bir saldırı büyüysse saldırı kontrolü seçilen yaratık için yeniden yapılır.

## KÜFLER

Zekâ ve hareket gücü bahsedilmiş, uyanık bitkiler olan küfler karanlıkla lekelenen toprakların vebası gibidir. Bu karanlığı topraktan içen bir küf, kadim kötülüğün iradesine boyun eğer ve bu kötülüğü elinden geldiğinde yaymaya çalışır.

*Gulthias Ağacının Kökleri.* Efsaneler, hayatını korkunç büyülere adanmış, kendine Gecedişi Kulesi adında iğrenç bir kule inşa eden Gulthias adındaki vampiri anlatırlar. Bu Gulthias bir kahraman, kalbine tahta bir kazık saplayınca ölmüş olsa da kanı kalbine saplanan kazığa bulaşmış ve ona ürkünç bir güç vermiştir. Zaman içinde kazıktan etrafa filizler yayılmış ve ortaya vampirin kötü özüne sahip bir filiz çıkmıştır. Bu filizi aklını kaybetmiş bir meşininin bulduğu ve büyümesi için yer altındaki bir mağaraya diktği söylenir. İşte burada, bu filiz Gulthias ağacı olmuş ve küflerin ilk tohumlarını atmıştır.

*Kara Fetiş.* Nerede bir ağaç veya bitki, kara zihin veya güç tarafından kirletilirse orada etrafındaki ormanı işgal etmeyi ve yozlaştırmayı, ele geçirmeyi isteyen bir Gulthias ağacı ortaya çıkar. Kötülüğü, kökleri ve toprak aracılığıyla diğer bitkilere yayılır, onları ya yok eder ya da küfe dönüştürür. Bu küfler yayıldıkça sağlıklı bitkileri zehirlerler, onları kökünden söker veya zehirli yaban mersinlerine, zehirli otlara veya buna benzer başka bitkilere dönüştürürler. Küflerin bu işgali herhangi bir toprağı veya ormanı zaman içinde yozlaşmış bir yer haline getirebilir.

Küflerin bulaştığı ormanlarda ağaçlar ve bitkiler olağanüstü bir hızla büyür. Asmalar ve çalılar hızla binalara ve yollara yayılır. Küfler, sakinlerini öldürdükten veya kaçırdıktan sonra tüm bir köyün birkaç gün içinde ortadan kaybolduğu söylenir.

*Kötülüğün Kontrolünde.* Küfler bağımsız yaratıklardır ama çoğu bir Gulthias ağacının kontrolündedir. Bu Gulthias ağacı genellikle küfleri doğuran bir yaşam gücü veya ruh rolüne sahiptir. Yaratıcılarının eski düşmanlarına saldırarak ya da onun için değerli olan ganimetleri arayarak uzun zaman önce unutulmuş ve kaybolmuş bu kötülüğün mirasını devam ettirirler.

## İĞNE KÜF

Bir ormanın gölgesinde, iğne küfleri uzaktan bakıldığında, kamburu çıkmış, ortalığı araştıran bir insanımsı ile karıştırılabilir. Yaklaşınca bu yaratıkların, gövdeleri yoğun çam ağacı iğnelerine benzeyen dikenlerle kaplı, korkunç bitkiler olduğu ortaya çıkar. Bir iğne küfü bu iğneleri fırlatarak saldırır veya zırhı ve deriyi delmesi için kurbanlarının üzerine atlar.

İğne küfleri bir tehdit algıladığında, orman boyunca yayılan ve diğer iğne küflerini harekete geçiren polenler yayarlar. Düşmanlarının nerede olduğunu öğrenen diğer iğne küfleri, köklerin onların kanıyla bulamak için her yönden ilerlemeye başlarlar.







İSTE KARŞINIZDA VAMPİR GÜLTHİASTIN MİRASI,  
GÖZÜNÜ KAN BÜRÜMÜŞ BİTKİLER.

## DAL KÜF

Dal küfleri, canlı av bulma imkânı az olduğunda, köklerini toprağa batırırlar. Bu şekildeyken dallı bir çalıyı andırırlar. Hareket etmek için köklerini topraktan çıkardıklarında, dalları bir gövdeye, bir başa ve uzuvlara sahip insanımsıya benzer bir görüntü kazanırlar.

Dal küfleri, su içmeye veya dinlemeye gelen kurbanlarını avlamak için kamp alanlarının ya da su kuyularının yanında köklenir ve beklemeye başlarlar. Genellikle gruplar halinde duran dal küfleri bir bölgenin doğal bitki örtüsüne veya etrafta bulunan çalılara rahatlıkla karışabilirler.

Ne kadar kuru oldukları göz önüne alınırsa ateş karşısında son derece dayanıksızdırlar.

## ASMA KÜF

Sürünge sarmaşık kütelleri gibi görünen asma küfleri yer altında saklanırlar ve kendilerine çekebilecekleri kurbanlarını beklemeye başlarlar. Etraflarındaki bitkileri hareketlendirerek saldırmadan önce düşmanlarını yakalarlar ve onları kaçmasını engellerler.

Asma küfleri konuşma yeteneği olan yegâne küf türüdür. Hizmet ettiği Gulthias ağacının kötü ruhu ile arasındaki bağlantı sayesinde ölü efendisinin sesine benzer ama çatlak ve kesik bir sesle konuşabilir, kurbanlarıyla alay edebilir veya daha güçlü düşmanlarla pazarlık yapabilir.

## İĞNE KÜF

Orta bitki, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 12 (doğal zırh)

Can Puanı 11 (2z8 + 2)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
12 (-1)	12 (+1)	13 (+1)	4 (-3)	8 (-1)	3 (-4)

Durum Bağışıklıkları kör olma, sağır olma

Duyular körgörüşü 24 m. (bu yarıcapın dışında kördür),

edilgen Algı 9

Diller Ortak Lisani anlar ama konuşamaz

Zorluk 1/4 (50 DP)

## EYLEMLER

**Pençeler.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +3, erim 2 m., bir hedef İsabet: 6 (2z4 + 1) delici zarar.

**İğneler.** Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırısı +3, mesafe 12/24 m., bir hedef. İsabet: 8 (2z6 + 1) delici zarar.

## DAL KÜF

Küçük bitki, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)

Can Puanı 4 (1z6 + 1)

Hızı 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
6 (-2)	13 (+1)	12 (+1)	4 (-3)	8 (-1)	3 (-4)

Beceriler Gizlilik +3

Zarar Hassasiyetleri ateş

Durum Bağışıklıkları kör olma, sağır olma

Duyular körgörüşü 24 m. (bu yarıcapın dışında kördür),

edilgen Algı 9

Diller Ortak Lisani anlar ama konuşamaz

Zorluk 1/8 (25 DP)

**Sahte Görünüm.** Küf hareketsizken ölü bir çalıdan ayırt edilemez.

## EYLEMLER

**Pençeler.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +3, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 3 (1z4 + 1) delici zarar

## ASMA KÜF

Orta bitki, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 12 (doğal zırh)

Can Puanı 26 (4z8 + 8)

Hızı 4 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	8 (-1)	14 (+2)	5 (-3)	10 (+0)	3 (-4)

Beceriler Gizlilik +1

Durum Bağışıklıkları kör olma, sağır olma

Duyular körgörüşü 24 m. (bu yarıcapın dışında kördür),

edilgen Algı 10

Diller Ortak Lisan

Zorluk 1/2 (100 DP)

**Sahte Görünüm.** Küf hareketsizken ölü bir çalıdan ayırt edilemez.

## EYLEMLER

**Boğma.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 4 m., bir yaratık.

İsabet: 9 (2z6 + 2) sersemletici zarar ve Büyük veya daha küçük boyutlu bir hedef yakalanmıştır (kurtulmak için GS 12). Yakalanma sona erinceye değin yaratığın durumu kısıtlanmıştır ve küf başka bir hedefi boğamaz.

**Yakalayan Bitkiler (Yenilenir 5-6).** Merkezi küf olan 6 metrelik yarıcapa sahip alanda, ortaya asmalar ve sarmaşıklar çıkar, 1 dakika sonra kuruyup ölürler. Bu süre boyunca bu alan, bitki olmayan yaratıklar için zorlu arazidir. Buna ek olarak asmalar ve sarmaşıklar çıktığında bu alan içinde bulunan ve küfün seçeceği her yaratık başanlı bir GS 12 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da durumu kısıtlanmalıdır. Bir yaratık eylemini kullanarak GS 12 Güç kurtulma kontrolü yapabilir, başanlı olması halinde kendini veya yakalanmış başka bir yaratığı kurtarabilir.



## ÖCÜAYILAR

Öcüayılar savaşmak ve kargaşa çıkarmak için doğmuştur. Yağma yaparak ve avlanarak hayatta kalan bu yaratıklar zayıflara patronluk taslar ama aynı şeyin kendilerine yapılmasından nefret ederler. Bununla beraber katliama duydukları sevgi nedeniyle için sonunda kan ve ganimet varsa güçlü efendiler için savaşmaktan çekinmezler.

**Obotumsular.** Öcüayılar genellikle kuzenleri olan kocobotlar ve obotlarla beraber bulunurlar. Karşılarına çıkan obotları köle yaparlar. İzcilik ve saldırı askerliği yapmaları karşılığında kocobotlardan da zorla altın ve yemek alırlar. İstedikleri ödemeler yapılsa bile öcüayılar güvenilirmez tütektiklerdir. Öcüayılar bir kabilenin kaynaklarını tüketmeye ne kadar meyilli olurlarsa olsunlar obotlar ve kocobotlar onların işe yarar bir güç olduğunu bilmektedirler.

**Hruggek'in Takipçileri.** Öcüayılar, Sonsuz Savaş Âlemleri'nin Ölümlü âleminde ikamet eden düşük seviyeli bir ilah olan Hruggek'e inanırlar. Obotumsu akrabalarının yokluğunda, en vahşi üyelerinin liderliğinde, birbirine çok bağlı olmayan baskın çeteleri oluşurlar. Öcüayılar, öldüklerinde ruhlarının Hruggek'in tarafında savaşmak için bir şansa sahip olduğunu inanırlar. Mümkün olduğunca çok düşmanı öldürerek kendilerini kanıtlamaya çalışırlar.

**Rüşvetçi Baskıncılar.** Göz korkutan yapılarına rağmen öcüayılar büyük bir sessizlik içinde hareket edebilirler. Düşmanları kalabalıkla tuzak kurmaya, baskın yapmaya meyillidirler. Yemekleri, içecekleri ve ganimetleri verildiği sürece güvenilir paralı askerdirler ama bir öcüayı kendi hayatı söz konusuysa daha önce verdiği tüm sözleri ve bağları unutur. Geri kalanları kaçıp kurtulabilsin diye yaralı bir öcüayı rahatlıkla geride bırakılabilir. Sonrasında bu öcüayı hayatını kurtaracak kendine ihanet edenleri cezalandırmak için düşmanlarıyla işbirliği yapabilir.

### ÖCÜAYI

Orta insanımsı (obotumsu), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 16 (post zırh, kalkan)

Can Puanı 27 (5z8 + 5)

Hız 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Beceriler Gizlilik +6, Hayatta Kalma +2

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10

Diller Ortak Lisan, Obotça

Zorluk 1 (200 DP)

**Kaba Kuvvet.** Öcüayı bir yakın dövüş silahı ile isabetli bir saldırı yaparsa zarar zarına bir zar daha ekler (saldırıya dâhildir).

**Baskın.** Öcüayı bir yaratığı baskına uğratırsa ve savaşın ilk turunda ona karşı isabetli bir saldırı gerçekleştirirse hedef bu saldırıda fazladan 7 (Zek) zarar alır.

### EYLEMLER

**Dikenli Bozdoğan.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z8 + 2) delici zarar.

**Fırlatılan Mızrak.** Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırıya +4, erim 2 m. veya mesafe 12/48 m., bir hedef. *İsabet:* Yakın dövüş silahı olarak kullanılıyorsa 9 (2z6 + 2) delici zarar veya mesafeli silah olarak kullanılıyorsa 5 (1z6 + 2) delici zarar.



### BAŞ ÖCÜAYI

Orta insanımsı (obotumsu), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 17 (örme zırh, kalkan)

Can Puanı 65 (10z8 + 20)

Hız 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

Beceriler Korkutma +2, Gizlilik +6, Hayatta Kalma +3

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 11

Diller Ortak Lisan, Obotça

Zorluk 3 (700 DP)

**Kaba Kuvvet.** Öcüayı bir yakın dövüş silahı ile isabetli bir saldırı yaparsa zarar zarına bir zar daha ekler (saldırıya dâhildir).

**Hruggek Yareklil.** Öcüayının afallamaya, felç olmaya, korkmaya, tılsımlanmaya, uyutulmaya veya zehirlenmeye karşı yapacağı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

**Baskın.** Öcüayı bir yaratığı baskına uğratırsa ve savaşın ilk turunda ona karşı isabetli bir saldırı gerçekleştirirse hedef bu saldırıda fazladan 7 (Zek) zarar alır.

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Öcüayı iki yakın dövüş silahı saldırısı yapar.

**Dikenli Bozdoğan.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 12 (2z8 + 3) delici zarar.

**Fırlatılan Mızrak.** Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı:

Saldırıya +5, erim 2 m. veya mesafe 12/48 m., bir hedef. *İsabet:* Yakın dövüş silahı olarak kullanılıyorsa 10 (2z6 + 3) delici zarar veya mesafeli silah olarak kullanılıyorsa 6 (1z6 + 3) delici zarar.

## MARMİ

Marmi, içinde yaşadığı yeri korkuya boğan devasa bir avcıdır. "Karasal köpekbalığı" da denilen bir marmi yemek için yaşar. Hiddetli ve açgözlü olan marmiler hiçbir yaratıktan korkmazlar ve karşı tarafın sayısına veya gücüne bakmadan saldırırlar.

**Yer Altı Avcıları.** Marmiler avlanırken güçlü pençelerini kullanarak yer altında tüneller açarlar. Engelleri önemsemeden ağaçları köklerinden devirir, gevşek topraklarda heyelanlara neden olur ve arkalarında çukurlar bırakırlar. Zemin ve topraktaki titreşimler bir marmiyi etrafında hareketlilik olduğunu haber verdiğinde, ağzını ardına kadar açmış şekilde kendini bir anda yüzeye çıkarır ve saldırmaya başlar.

**Gezgin Canavarlar.** Bir marmi ılıman topraklarda dolaşır, karşısına çıkan tüm hayvanları ve insanımsıları yiyerek beslenir. Bu yaratıklar cüce ve elf etini hiç sevmeyi ama genellikle onların ne olduğunu ancak onları öldürdükten sonra fark ederler. En çok buçukluk etini severler ve açık arazide buçukluk kalabalığıyla karşılaşmaktan başka hiçbir şey onları bu kadar mutlu edemez.

Bir marminin yuvası veya ini yoktur, kendine eli kilometre genişliğinde bir av alanı belirler ve burada dolaşır durur. Böyle bir alan belirlemekteki tek ölçütü yiyeceğin olup olmamasıdır ve yenilebilecek her şeyi yediğinde bu alandan ayrılır ve kendine başka bir yer belirler. Genellikle insanımsı yerleşimlerini hedef alırlar, orada yaşayanları kaçana veya hepsi olene değin onları avlarlar.

Tüm yaratıklar marmilerden uzak dururlar. Çünkü bir marmi hareket eden her şeyi yemek olarak görür - diğer avcılar ve marmileri bile. Marmiler sadece çiftleşmek için bir araya gelirler. Bu da genellikle erkek marminin ölmesi ve yemmesiyle sona eren, pençelerin kana bulandığı bir savaşçı andırır.

**Arksız Yaratım.** Bazı bilgiler marmilerin, kapan kaplumbağaları ile armadilloları biraz zebani kanı kullanarak birleştiren deli bir sihirbazın deneyinin sonucu olduğuna inanılır. Bazı zamanlar marmilerin soyunun tükendiğine inanılırmıştı. Ama hiç görülmeyen geçen yılların ardından bu yaratıklar tekrar ortaya çıkmıştır. Marmi yavrularına neredeyse hiç rastlanmadığı için bazı bilgiler onların gizli çiftleşme yerlerine sahip olduğundan şüphelenmektedir. Onlara göre marmi yetişkinleri buradan dünyaya yayılmaktadır.



## MARMİ

*Büyük canavarımsı, bakış açısız*

**Zırh Seviyesi** 17 (doğal zırh)

**Can Puanı** 94 (9x10 + 45)

**Hızı** 16 m., **kazma** 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	11 (+0)	21 (+5)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

**Beceriler** Algı +6

**Duyular** Karagörü 24 m., titrerhis 24 m., edilgen Algı 16

**Diller** ----

**Zorluk** 5 (1.800 DP)

**Durarak Uzun Atlama.** Koşarak başlasın veya başlamsın, marminin ilerleye doğru uzun atlaması 12 metre ve yukarıya doğru uzun atlaması da 6 metredir.

## EYLEMLER

**İsrik.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +7, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 30 (4x10 + 4) delici zarar.

**Ölümçü Atlama.** Marmi, hareketinin (yürüyüşünün) parçası olarak en az 6 metre atarsa bu eylemini bir veya birden fazla yaratığı içinde barındıran bir alana, ayakları üzerine inmek için kullanabilir. Bu alandaki her bir yaratığın başarılı bir GS 16 Güç veya Çeviklik (hedef seçer) kurtulma kontrolü yapması ya da yere devrilmesi ve 14 (3x6 + 4) sersemletici zarara ek olarak 14 (3x6 + 4) kesici zarar alması gerekir. Kurtulma kontrolünde başarılı olunması halinde hedef yaratık verilen zararın sadece yarısını alır, yere düşmez ve kendi seçeceği, boş olan bir alana doğru, marmiden 2 metre geri itilir. Eğer bu mesafe içinde gidebileceği bir yer yoksa hedef yaratık, marminin kapladığı alan içinde yere düşer.





# KABABAŞ

Kababaş için hayat kirli, acımasız ve ıslaktır. Bu kurbaga başlı yüzgezer insanımsılar sürekli nemli kalmak zorundadır. Bundan dolayı yağmur ormanlarında, bataklıklarda ve nemli mağaralarda yaşarlar. Her zaman aç ve gayet kötü olan kababaşlar mümkün olduğunda düşmanlarını, sayılarının çoğunluğu kullanarak alt ederler ama daha kolay av için ciddi tehditlerden arkalarına bakmadan kaçarlardı.

Kababaşların, etraflarına uyum sağlamasına izin veren grinin, yeşilin ve kahverenginin tonlarına sahip yeşil, gri ve benekli sarı derileri vardır. Basit zırhlar giyer basit silahlar kullanırlar ve fazla yavaş düşmanlarını güçlü bir şekilde ısrarabilirler.

**İğrenç Aristokrasi.** Kababaşlar kendilerini bataklıklardan haklı sahipleri ve yöneticileri olarak görürler. Birbirleri –yani kendi kendini çamurun efendisi ilan etmiş liderlerinin kaptırlarına ve isteklerine boyun eğenler– ve dışarıdan gelenlerle ilgilenirken bir tür adab-ı muşerrefte uyarlar. Kababaşlar kendilerini kulaga büyük gelen içi boş, uzun unvanlarla tatır, üstlerinin önünde yerlere kadar eğilir, kendini küçük düşürmek için elinden geleni yapar ve onların gözüne girmek için sonu gelmez bir mücadeleye tutuşurlar.

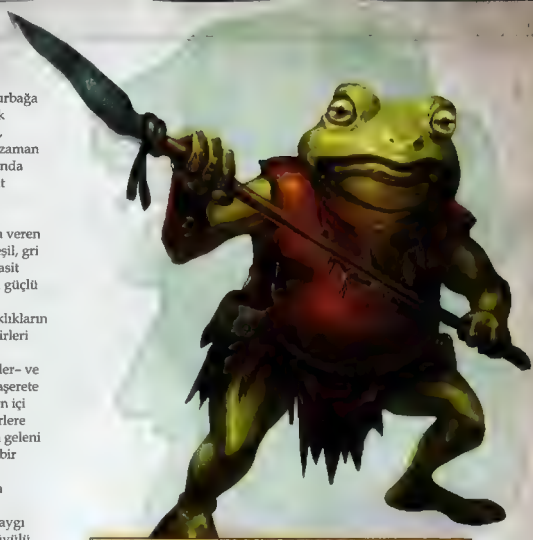
Bir kababaşın yükselmesi için iki yolu vardır. Ya rakibini öldürür ki bu durumda işlediği suç gizli tutmanın bir yolunu bulmalıdır ya da efendisine saygı göstergesi olarak sunabileceği bir ganimet veya büyütlü bir nesne ele geçirmelidir. Rakiplerini öldüren bir kababaş büyük ihtimalle idam edilir. Bundan dolayı efendilerini etkilemek ve onun gözüne girmek için kervanları ve yerleşimleri yağmalamak kababaşlar arasında daha yaygındır. Kaçınılmaz olarak ele geçirilen ve hediye edilen bu nesneler hor kullanma ve ihmâl yüzünden parça parça olup eskir. Bir hediye albenisini kaybettiğinde, kababaş efendisi tebaasından haraç ve övgü ifadesi olarak yeni hediyeler ister.

**Asi Diplomasi.** Kababaşlar, kendi bölgelerine izinsiz girenlere üstünlük taslamaktan daha çok hiçbir şeyi sevmeyiz. Savaşçıları bu kimseleri kolayca öldürmekten ziyade yakalamayı tercih ederler.

Yakalanan mahkûmlar kralın ya da kraliçenin –yani aşın büyük, şişman, obez bir kababaşın– önüne getirilir ve merhamet için yalvarmaya zorlanır. Rüsvet, ganimet veya pohpohlayıcı sözler, mahkûmların kurtulması için genellikle yeterli olur. Ama bundan önce bu kababaş lideri “misafirlerini” ganimeti, egemenlik diyarı vs. ile etkilemek için her şeyi yapar. Derin bir aşâğılık kompleksine sahip olan kababaş efendileri kendilerini kralar ve kraliçeler olarak görür ama dışarıdan gelenlerin korkusu ve saygısını her şeyden çok ister.

**Yüzgezer Müttelikler.** Kababaşlar, kurbaga gibi vıraklaşarak çok uzak mesafelerden iletişim kurmalarını sağlayan bir dil konuşurlar. Topraklarına izinsiz girenlerin veya başka olayların haberleri bu iletişim sistemi ile kısa zamanda bataklığın tümüne yayılır.

Bu dilin basit ifadeleri, kurbaga gibi hayvancıklar tarafından anlaşılabilir. Kababaşlar bu yetenekleri sayesinde dev kara kurbagalara ve dev kurbagalara ile aralarında güçlü bağlar kurar, onları muhafız ve avcı olarak hizmet etmeye ikna ederler. Büyük cüsseselleri genellikle binek olarak iş görür. Kurbagalardan yaratıkları bir bütün olarak yutma yetenekleri, bir kababaş av grubuna yakaladıkları avları bütün olarak köylerine getirme imkânı verir.



## KABABAŞ

Orta insanımsı (kababaş), tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 15 (post zırh, kalkın)  
Can Puanı 11 (2z8 + 2)  
Hız 8 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

Beceriler Gizlilik +3  
Duyular edilgen Algı 10  
Diller Kababaşça  
Zorluk 1/4 (50 DP)

**Yüzgezer.** Kababaş havayı ve suyu soluyabilir

**Kurbaga ve Kara Kurbagalaları Kanusma.** Kababaş, Kababaşça konuştuğunda kurbagalara ve kara kurbagalara basit fikirleri anlatacak iletişim kurabilir

**Bataklık Kamufleji.** Kababaşın, bataklık arazide gizlenmek için yaptığı Çeviklik (Gizlilik) kontrolünde avantajı vardır.

**Durarak Uzun Atlama.** Koşarak başlasın veya başlamsın, kababaşın ileriye doğru uzun atlama 8 metre ve yukarıya doğru uzun atlama 5 da 4 metredir.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Kababaş iki yakın dövüş silahı saldırısı yapar: Birisi ısrıgıyla ve biri mızrağıyla.

**İsrık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 3 (1z4 + 1) sersemletici zarar.

**Mızrak.** Yakın Dövüş veya Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırıya +3, erim 2 m. veya mesafe 8/24 m., bir hedef. İsabet: 4 (1z6 + 1) delici zarar veya bir yakın dövüş silahı saldırısı yapmak için iki elle kullandıysa 5 (1z8 + 1) delici zarar.



"ANILARININ RAHMİNDEN ÇOKLUEVRENE  
KÖTÜLÜK SAÇMAK İÇİN SÜRÜNEREK  
ÇIKIŞLAR. BUNDA SEVMEMEĞEK NE VARDI"  
-BABA YAĞA

## KARAÇOR

Bir karacı, bir bukun (genellikle bir albastı veya karabstı) ve bir insanımsınun (genellikle bir insan) birleşmesinin ürünüdür. Karacılar, hem annenin hem de babanın özelliklerini taşırlar ama boynuzları, deriden kanatları ve sınırlı kuyrukları bu dünyaya ait olmayan ebeveynlerinin bir işaretidir.

**Kötülük İçin Doğanlar.** Karacılar, kötülükleri ve sapkınlıkları en inancı ölümlü anne veya babayı bile korkuya düşüren gaddar yetişkinlere haline gelirler. Gençken bile ölümlüler üzerindeki üstün konumlarının farkındadırlar. Kasabalar ve şehirlerde darbeler düzenleyebilir, kendine hizmet etmesi için insanımsınları ve daha düşük seviyedeki şeytanları bir araya getirebilirler.

**Gücin Piyonları.** Bir karacı, buk ebeveynine sadece ona imrendiği ve ondan korktuğu için hizmet etmek zorunda kalmaz ayrıca bir gün o makama kendi geleceği için, deneyim kazanmak istediği için de ona hizmet eder. Dokuz Cehennem'de yetişen karacılar asker, elçi ve büyük şeytanların refakatçileri olarak hizmet ederler. Dipsiz Çukurlar'da bir karacının sahip olduğu güç, kuvveti ve irade gücüyle kazandığı otorite kadardır.

**Graz'zt'ın Tuhumları.** Zebani efendisi Graz'zt, buklarla anlaşma yapan insanımsınları üremeyi sever ve bunu teşvik eder. Çokluevren boyunca kaos tohumları ekmesinde ona yardımcı olan pek çok karacıra babalık yapmıştır. Bu Karacılar, kömür karası derileri, ikiye ayrılmış toynakları, altı parmaklı elleri ve dünya dışı güçleriyle kolayca ayırt edilirler.

## KARAÇOR

Orta buk, herhangi bir kötü bakış açısı

Zırh Seviyesi 19 (pullu zırh)

Sak Puanı 82 (1128 + 33)

Hızı 12 m., uçuşa 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Kurtulma Kontrolleri Güç +7, Bün +6, Zek +5, Kar +6  
Beceriler Aldatma +6, Korkutma +6, Algı +4, Gizlilik +7  
Zarar Dirençleri soğuk, ateş, yıldırım, zehir; büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar  
Duyular karacörü 24 m., edilgen algı 14  
Diller Cehennemce, Ortak Lisan, Şeytanca  
Zorluk 5 (1.800 DP)

**Bukumsu İhsan.** Karacörün ZS'si Karızma bonusunu içerir.

**Doğal Büyüyapımı.** Karacörün büyü yapma yeteneği Karızma'dır (büyü kurtulma GS'si 14). Karacı, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

3/gün: büyüü tespit et, emir, kendini değiştir

1/gün: ölem geçişi (sadece kendine)

## EYLEMLER

**Çoklusalımlar.** Karacı ya iki yakın dövüş silahı saldırısı yapar ya da Ateş Isını'nı iki defa kullanır.

**Mızrak. Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı:** Saldırısı +7, erim 2 m. veya mesafe 8/24 m., bir hedef. **İsobet:** 7 (126 + 4) delici zarar veya bir yakın dövüş silahı saldırısı yapmak için iki elle kullanılıyorsa 8 (128 + 4) delici zarar ve 3 (126) ateş zararı.

**Ateş Isını. Mesafeli Büyü Saldırısı:** Saldırısı +7, erim 48 m., bir hedef. **İsobet:** 10 (326) ateş zararı.

**Bukumsu Tilsim.** Karacörün görebildiği ve ondan en fazla 12 metre uzaklıkta olan bir insanımsı başanlı bir GS 14 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 gün boyunca büyüü olarak tilsimlanmalıdır. Tilsimlanan hedef karacörün sözel emirlerine itaat eder. Eğer hedef karacörün veya başka bir yaratıksın zarar alırsa veya karacörden, intihar etmesiyle (yani hedefin kendini öldürmesine neden olacak) sonuçlanacak bir emir alırsa kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başanlı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Eğer hedefin kurtulma kontrolü başanlıysa veya hedef için bu etki sona erdiyse bu yaratık karacörün Bukumsu Tilsim özelliğine karşı 24 saat boyunca bağımsızlık kazanır.



## LEŞ BÖCEĞİ

Leş böcekleri ölümlerin çürümüş etlerini yer ve geride kalan yağlı kemiklerini yalayıp yutarlar. Kendi bölgelerine giren veya ziyafetlerini bölen her türlü yaratığa gözü kara bir şekilde saldırırlar.

**Leş Yiyenler.** Bir leş böceği ölümün kokusunu takip ederek yemeğine ulaşır ama diğer leşçilerle yarışmaz. Bundan dolayı bu iğrenç yaratıklar ölümün bol olduğu veya diğer leş böceklerinin kolay hareket edemediği yerlerde yatıp beklerler. Mağaralar, lağımalar, zindanlar ve açlık bataklıkları en sevdiği yerler arasında başta gelse de savaş alanları ve mezarlıklarda da görülebilirler.

Bir leş böceği avlanmaktan başka bir şey yapmaz. Dokunaçları kan veya çürüme kokusunu yakalamak için havayı döver. Tünelde veya harabelerde genellikle tavanlarda hareket ederler. Böylece sızıklarla, çüptaplarla ve karanlıkta yaşayan başkalarıyla karşılaşmaktan kaçınımsız olurlar. Yukarı bakmayan avları da böylece yakalarlar.

**Sabırlı Avçılar.** İster yer altında ister yer üstünde olsun 15ik muhtemel yemeğe işaret edebilir. Bir leş böceği saatler boyunca bir ışık kaynağını takip eder ve böylece kan kokusunu almayı umar. Büyük boyutlarına rağmen avları onların bulsun diye kör köşelerde kolaylıkla tuzak kurup bekleyebilirler.

Muhtemel avlar veya davetsiz misafirlerle karşılaşmalarında zehirlerinin işini yapmasını sağlarlar. Kurbanları bir kez zehirden dolayı kaskatı kesildiğinde onu dokunaçlarıyla tutup, güven içinde öldürebilecekleri yüksekte veya uzakta bir yere götürürler. Bunun ardından yemekleri olgunlaşırken, yani ölüp çürütürken av aramaya geri dönerler.

## LEŞ BÖCEĞİ

*Büyük canavarımsı, bakış açısı*

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)

Can Puanı 51 (6x10 + 18)

Hızı 12 m., tırmanma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	1 (-5)	12 (+1)	5 (-3)

Beceriler Algı +3

Duyular karagörü 24 m., edilgen algı 13

Diller ----

Zorluk 2 (450 DP)

**Güçlü Kalkma.** Leş böceğinin, koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

**Örümcek Yağı.** Leş böceği, baş aşağı halde tavanlar da dâhil olmak üzere yetenek kontrolü yapmaksızın zor yüzeylere tırmanabilir.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Leş böceği iki saldırı yapar: Biri dokunaçlarıyla ve diğeri de ısırığıyla.

**Dokunaçlar.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +8, erim 4 m., bir yaratık. İsabet: 4 (124 + 2) zehir zararı ve hedef başarılı bir GS 13 Bünne kurultma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca zehirlenmelidir. Zehirlenme sona erinceye değin hedefin durumu felç olmuştur. Hedef her sırasının sonunda kurultma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 7 (224 + 2) delici zarar.





"İNSATLARIN MÜKEHHEM BİNEKLER OLDUĞUNU DUYDUM!"  
-BATLEY YAZAYIĞI. GÜNEBATIM'LI İRMLİ GRİDOĞAN  
TARAFINDAN YAZILAN ÖFKELİ TOYNAKLAR KİTAPINI  
HIÇ OKUMAMIS BUĞUKLUK HACERACI

## İNSAT

Büyük canavarınımsı, tarafsız iyi

Zırh Seviyesi 12

Can Puanı 45 (6x10 + 12)

Hızı 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	9 (-1)	13 (+1)	11 (+0)

Beceriler Atletizm +6, Algı +3, Hayatta Kalma +3

Duyular edilgen Algı 13

Diller Elfe, Perice

Zorluk 2 (450 DP)

**Hücum.** Eğer insat, bir hedefe doğru dümdüz, en az 12 metre ilerler ve bunun ardından hedefe aynı sırada (kendi sırasında) bir kargı saldırısı yaparsa hedef fazladan 10 (3x6) delici zarar alır.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** İnsat iki saldırı yapar: Biri kargısıyla. Diğer saldırı ya toynaklarıyla ya da iki defa uzun yayla

**Kargı.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +6, erim 4 m., bir hedef. İsobet: 9 (1x10 + 4) delici zarar.

**Toynaklar.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +6, erim 4 m., bir hedef. İsobet: 11 (2x6 + 4) sersemlatici zarar.

**Uzun Yay.** Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırısı +4, mesafe 60/240 m., bir hedef. İsobet: 6 (1x8 + 2) delici zarar.

## İNSAT

Vahşi doğanın münzevi gezginleri ve kâhinleri olan insatlar çatışmayı sevmeyiz ama mecbur kalırlarsa korkusuzca savaşılır. Uçsuz bucaksız yabani doğada dolaşırlar; sınırlardan, kanundan ve diğer yaratıklardan uzak dururlar.

**Yaban Göçebeleri.** İnsat kabileleri ılıman ve sıcak iklimlerde dolaşırlar. Çünkü böyle yerlerdeki hafif havayla başa çıkmaları için ihtiyaçları olan tek şey hafif kürkler veya yağlanmış derileridir. Ayrıca onlar avcı toplayıcılardır ve nadiren kalacak bir yer inşa ederler. Cadırları hiç kullanmazlar bile.

Geçtikleri yoldan nesiller boyu bir daha geçmek için kıtaları aşarlar. Bu süreç on yıllar sürer. Bu uzun göç hareketi, geleneksel güzergâhları üzerinde yerleşim kuran başka yaratıklarla karşılaştıklarında çatışmaların çıkmasına neden olabilir.

**Çekingen Yerleşimciler.** Kabilesine ayak uyduramayan bir insat geride bırakılır. Böyle insatlardan bazıları yabana gitmiş ve bir daha görülmemiştir. Kabilesinin kaybını kaldıracı olan insatlar başka ırklar arasında kendine yeni bir yaşam kurabilir. Sınırlardaki yerleşimler, insat komşularının doğa bilgilerine çok değer verirler. Böyle yerleşimlerin çoğu hayatta kalmalarını bir insatın sezgisine ve yeteneğine borçludur.

Çekingen ve içe kapanık doğalarına karşı insatlar, gezilerinde karşılaştıkları elflerle ve diğer iyi kalpli insanımsıların kervanlarıyla ticaret yaparlar. Bir tüccar uzun yolculuk yapacak durumda olmayan yaralı veya yaşlı bir insatı, hayatının geri kalanını huzur içinde yaşasın diye bir yerleşime götürebilir.



## KİNERA

*Büyük canavarımsı, kaotik kötü*

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)  
Can Puanı 114 (12x10 + 48)  
Hızı 12 m., uçuş 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	11 (+0)	19 (+4)	3 (-4)	14 (+2)	10 (+0)

Beceriler Algı +8  
Duyular karagözü 24 m., edilgen Algı 18  
Diller Ejderceyi anlar ama konuşamaz  
Zorluk 6 (2.300 DP)

## EYLEMLER

**Çoklusaldır.** Kimera üç saldırı yapar: Biri ısıngıyla, biri boynuzlarıyla ve biri pençeleriyle. Ateş nefesini kullanabiliyorsa ısınk veya boynuz saldırısının yerine onu da kullanabilir.

**Isınk.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırısı +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) delici zarar.

**Boynuzlar.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırısı +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 10 (1z12 + 4) sersemletici zarar.

**Pençeler.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırısı +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) kesici zarar.

**Ateş Nefesi (Yenilenir 5-6).** Ejderha 6 metrelilik konik bir alana ateş puskürtür. Bu alandaki her yaratık GS 15 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 31 (7z8) ateş zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yansını almaz.

## KİNERA

Kimeralar, ölümlüler Demogorgon' u dünyaya çağırdıktan sonra yaratıldı. Zebanilerin Efendisi, etrafındaki yaratıklardan etkilenmeyince onları korkunç, çok başlı canavarımsılar haline dönüştürdü. Bu hareket ilk kimeraları yarattı.

Zebanilerin kurnazlığına sahip kimeralar bir zebani efendisi Asıl Âlem'e ulaşmayı başarsa neler olacağını unutulmamasını sağlarlar. Sıradan bir kimeranın alt bedeni büyük bir keçiye, üst bedeni aslana benzer; ejderha kanatlarına benzer, derili kanatları vardır. Bunun yanında bu üç hayvanın başına da sahiptir. Kurbanlarını baskına uğratmayı sever; gökten bir anda dalışa geçer ve yere konmadan önce kurbanını ağzından çıkardığı alevlerle yakıp kül eder.

**Çatışan Yaratık.** Bir kimera sahip olduğu üç yaratığın da en kötü yanlarına sahiptir. Ejderha başı sürekli yağma, talan yapmak ve büyük bir ganimetin üzerine konmak ister. Aslan doğası, bölgesini tehdit eden güçlü yaratıkları avlamak ve öldürmenin peşindedir. Keçi başı da ona ölümlüne savaşmaya zorlayan, vahşi ve inatçı bir özellik kazandırır.

Bir kimeranın bu üç kişiliği onu en az 15 kilometre genişliğinde bir alana sahip olmaya zorlar. Avlanmayı bir oyun gibi sever, kendinden güçlü yaratıkları rakipleri olarak görür, onları aşağılamayı ve ortadan kaldırmayı ister. En büyük rakipleri ejderhalar, karlanlar, mantikorlar, kanyikler ve ejderkelerdir.

Avlandığı zamanlarda kendini eğlendirmenin yollarını ararlar. Zayıf yaratıkların korkusundan ve acı çekmesinden zevk alırlar. Genellikle avlarıyla oynar; işlerini bitirmeden önce saldırılarını yarıda keser, yaralı ve korkmuş yaratığı bir başına bırakırlar.

**Kötülüğün Hizmetkârları.** Kimeraların zekâyı aralarında çok bir yakınlık olmasa da ejderha doğaları onları pohpohlanmaya ve hediye almakla yakın kılar. Yemek ve ganimet verilirse bir gezgine dokunmayabilir. Kötü bir düşman, karnını duyurarak ve gayet değerli bir ganimet vererek bir kimerayı kendi tarafına çekebilir.





## TAKUUZ

Kadim aravut imparatorluğunun sağ kalan üyeleri olan takuuzlar, aravutların değiştirdiği ve bilinç verdiği kabuklu deniz yaratıklarıdır. Onları yakalayan efendilerinin karakterlerine yerleştirdiği emirleri takip ederler çünkü zamanın şafağından beri yaptıkları budur.

**İlkel Kalıtlar.** Eski zamanlarda aravutlar, dünyanın tüm okyanuslarını kapsayan engin bir imparatorluğa hükmediyorlardı. O günlerde yüce bir büyü gücüne sahiplerdi ve bu güç, ölümlülerin dünyasında yeni yeni oluşmaya başlayan yaratıkların zihinlerini eğip bükmek, çarpıklaştırmak için kullandılar. Bununla beraber suya bağlı yaratıklar oldukları için köleler olmaksızın başka yaratıkları hükimiyetleri altına alamayacaklardı. Bundan dolayı takuuzları yarattılar.

Mükemmel bir itaat örneği olan takuuzlar aravutların emirleri doğrultusunda bilinçli yaratıkları ve büyüyü topladılar. Takuuzlar dünyanın çağlarına dayanacak şekilde yaratılmışlardı, zaman geçtikçe hem boyutları hem de güçleri artacaktı. Ama aravutların imparatorluğu ilahların yükselişiyle yıkıldığında takuuzlar da pusulasız kaldılar ve o zamana değin aravutlar için yaptıkları şeyi yapmaya devam ettiler: Yavaş yavaş insanımsıları kaçırıp, topladılar, ganimet biriktirdiler, büyütlü nesneleri bir araya getirdiler ve güçlerini pekiştirdiler.

**Yorulmayan Muhafızlar.** Takuuzlar halen kadim aravut imparatorluğunun harabelerini korumaktadırlar. On binlerce yıl önce verilmiş emirlerle sessiz bir itaatkârlıkla uymaktadırlar. Bazen söylentiler ve eski haritalar ganimet peşinde olanları bu harabelere çeker ama bu cesur girişimlerini hayatlarıyla öderler.

## TAKUUZ

*Buyuk sapınc, kaotik kötü*

Zırh Seviyesi 16 (doğal zırh)

Can Puanı 93 (11:10 + 33)

Hızı 12 m., yüzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (-3)	11 (+0)	5 (-3)

Beceriler Algı +4

Zarar Bağışıklıkları zehir

Durum Bağışıklıkları zehirlenme

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 14

Diller Zihinceyi anlar ama konuşamaz

Zorluk 4 (1.100 DP)

**Yüzgezer.** Takuuz havayı ve suyu soluyabilir.

**Büyü Hissi.** Takuuz kendisinden en fazla 48 metre uzakta bulunan büyüyü istediği an algılayabilir. Bu özellik *büyüyü tespit* et büyüsü gibi işler ama kendisi bir büyü değildir.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Takuuz iki kışaç saldırısı yapar. Eğer takuuz bir yaratığı yakalamışsa ona bir dokunuş saldırısı da yapabilir

**Kışaç.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) sersemlerici zarar. Hedef Büyük veya daha küçük boyutlu bir yaratıksa yakalanmıştır (kurtulmak için GS 15) ve takuuz her kışacıyla sadece bir yaratık yakalayabilir.

**Dokunuşlar.** Takuuz tarafından yakalanan bir yaratık başarılı bir GS 13 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca zehirlenmelidir. Zehirlenme ona erinceye değin hedefin durumu felç olmuştur. Hedef her kendi sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

Yanlarında getirdikleri değerli eşyalar, takuuzların ganimetine eklenir. Takuuzlar büyüyü uzaktan sezebilen yaratıklardır. Bu duyularını kâşifleri avlamak, ellerindekileri almak ve ele geçirdikleri bu ganimeti, aravutlar tarafından on binlerce yıl önce emredilen gizli yerlere gömmek yönündeki içgüdüleri tamamlar.

**Bekleyen Hizmetkârlar.** Aravutların kadim imparatorluğu çok uzun zaman önce düştüğü olsa da onlar ve yaratıkları hizmetkârlar arasındaki zihinsel bağ sapaşaglam durmaktadır. Aravutlarla karşılaşan takuuzlar derhal eski rollerini östenirler. Bu takuuzlar, aravutların köttüclü planlarında onlara hizmet etmek için ellerinden geleni yaparlar.



## PELERİN

Buyuk sapınc, kaotik tarafsız

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)

Can Puanı 78 (12x10 + 12)

Hızı 4 m., uçuş 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Beceriler Gizlilik +5

Duyular karagörü 24 m., edilgen algı 11

Diller Zihince, Karanlıkaltıca

Zorluk 8 (3.900 DP)

**Zarar Aktarımı.** Pelerin bir yaratığa tutunmuşken kendine verilen zararın sadece yarısını alır (Küsurata aşağı yuvarla) ve pelerin tarafından tutulan yaratık da zararın diğer yarısını alır.

**Sahte Görünüm.** Pelerin hareketsizken ve karnı görünmezken normal bir siyah, deri pelerinden ayırt edilemez.

**Işık Hassasiyeti.** Pelerin, parlak ışıktayken görmeye dayalı Belgelik (Algı) kontrollerinde dezavantajı vardır.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Pelerin iki saldırı yapar: Biri ısıngıyla ve diğeri kuyruğuyla.

**Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +6, erim 2 m., bir yaratık. **Isabet:** 10 (2z6 + 3) delici zarar ve hedef Büyük veya daha küçük boyutlu bir yaratıksa pelerin kendini bu yaratığa tutturur. Pelerin hedefe karşı avantajı varsa hedefin başına tutunabilir. Böyle olursa hedef, pelerin ona tutunduğu sürece kördür ve nefes alamaz. Hedefe tutunduğu sürece pelerin sadece tutunduğu hedefe saldırabilir ve yaptığı saldırı kontrolünün avantajı vardır. Pelerin, hizının 2 metresini harcayarak tutunduğu hedeften ayrılabılır. Hedef de dâhil olmak üzere bir yaratık eylemini kullanarak GS 16 Güç kontrolünde başarılı olursa pelerini, tutunduğu hedeften ayırabilir.

**Kuyruk. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +6, erim 4 m., bir yaratık. **Isabet:** 7 (1z8 + 3) kesici zarar.

**İnleme.** Pelerin inlemesini duyabilecek olan ve ondan en fazla 24 metre uzaklıkta bulunan ve sapınc olmayan her yaratık başarılı bir GS 13 Belgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da pelerin bir sonraki sırasının sonuna değin ondan korkmalıdır. Eğer bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolü başarılıysa bu yaratık pelerin inleme eylemine karşı 24 saat boyunca bağışıklık kazanır.

**Hayaletler (Kısa ve Uzun bir Molanın Ardından Yenilenir).** Pelerin, kendisi parlak ışıktaki olmamak şartıyla, büyülu olarak uç görsel (illüzyon) kopyasını yaratır. Bu kopyalar onunla beraber ilerler ve hareketlerini taklit ederler. Ama bunu öyle bir yapılar ki hangisinin sahte hangisinin gerçek olduğunu takip etmek imkânsızdır. Eğer pelerin herhangi bir parlak ışık alanına girerse kopyalar kaybolur.

Ne zaman bir yaratık peline karşı saldırıda bulunursa veya zarar verici bir büyüle onun hedef alırsa bu yaratık gerçek pelerini mi yoksa kopyalardan birini mi hedef alacağını belirlemek için rastgele bir zar atışı yapar. Göremeyen veya görüştene başka duyularını kullanan bir yaratık bu büyüle etkiden etkilenmez.

Bir kopya pelerin, asıl pelerin ZS'sine sahiptir ve onun kurtulma kontrollerini kullanır. Eğer bir saldırı bir kopyaya isabet ederse veya bir kopya yaptığı kurtulma kontrolünde başarısız olur ve bunun sonucunda zarar alırsa ortadan kaybolur.



## PELERİN

Pelerinler, siyah deriden pelerinlere benzedikleri için bu ada sahiptirler. Zindanlarda ve mağaralarda yaşayan bu gizli ve sessiz avcılar, karanlık yolu bulmaya çalışan yalnız veya yaralı avları öldürmek için sabırla beklerler.

**Gizli Avcılar.** Pelerinlerin bedeni vatozlarda olduğu gibi kıvrıktak ve kastan oluşmuştur. Nasil vatozlar suyu yararak ilerler ve okyanus tabanında gizlenirlerse pelerinler de kuyruklarını ve kanatlarını açarak uçar, mağaraların gölgelerinde gezinirler. Yuvarlak, siyah göz noktaları birbirine paralel sıralar halinde sırtında uzanır ve fildişi renkli pençeleri kemik kısıklara benzer.

Bir pelerin kanatlarını açar ve avlanmak için harekete geçerse soluk renkli karnı bölgesi ortaya çıkar ve gerçek doğasını gösterir. Kızıl gözleri, keskin dişlerden oluşan sıraların üzerinde parlar ve uzun, sarkık kuyruğu arkasında sallanır.

**Fırsatçı Avcılar.** Pelerinler avlanırken Karanlıkaltı'nda seyahat eden yaratıkların oluşturduğu grupları güvenli bir uzaklıktan takip ederler. Yaptıkları savaş sonrası yaralanan insanımsıları avlamak için insanımsı gruplarını izler veya Karanlıkaltı'ndaki sürüleri takip ederek aralarındaki hastaları, zayıfları veya kendini koruyamayacak olanları öldürürler.

Pelerinler hızla saldırı ve avlarını kanatlarıyla sardıktan sonra mümkün olan en kısa sürede midelerine indirirler. Beslenirken uzun, kıvrak kuyruklarını kendini korumak için kullanırlar. Ama tehlikeli düşmanlara veya kalabalık yaratıklara karşı çıktıkları nadir, korkutucudur; duyanlarda dehşet ve umutsuzluk hissi yaratır.

**Korkutan İniliti.** Pelerinlerin düşünceleri diğer yaşam biçimleri için yabancıdır ve birbirleriyle, başka yaratıklara duyulmaz olan ses-altı inilitilerle iletişim kurarlar. Bu inilitiler yüksek frekanslarda duyulabilir, korkutucudur; duyanlarda dehşet ve umutsuzluk hissi yaratır.

**Pelerin Toplantıları.** Pelerinler yalnızlığı tercih ederler ama kendilerini savunmak, yeni tehlekelerden haberdar olmak, uygun av alanlarını öğrenmek veya yaşam alanlarını etkileyecek gelişmeleri paylaşmak için bir araya gelebilirler. Bu toplantı sona erdiğinde pelerinler dağılır ve herkes yeniden kendi başına yaşamaya döner.



## LAPİRCİ

*Küçük canavarimsi, bakış açısı*

Zırh Seviyesi 11

Can Puanı 27 (6z6 + 6)

Hızı 8 m., uçuş 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
6 (-2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (-4)	13 (+1)	5 (-3)

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 11

Diller —

Zorluk 1/2 (100 DP)

## EYLEMLER

**İsrik.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +3, erim 2 m. bir yaratık. **İsabet:** 3 (1z4 + 1) delici zarar ve hedef büyüğü olarak taşlaşmamak için başarılı bir GS 11 Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Hedef yaratık kurtulma kontrolünde başarısız olursa taşlaşmaya başlar ve durumu kısıtlanmıştır. Bir sonraki sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlamalıdır. Başarılı olursa etki sona erer. Başarısız olursa yaratık 24 saat boyunca taşlaşır.

## LAPİRCİ

Lapirci bir timsahın, kuşun ve yarasının iğrenç bir birleşimine benzer ve eti taş çevirme yeteneğiyle ünlenmiştir. Bu hepcillerin (hem etçil hem otçul) dut ve böğürtlen gibi yemişlerden, fındıklardan, çiçeklerden ve bütün olarak yutabileceği böcekler, fareler ve kurbağalar gibi küçük hayvanlardan oluşan bir beslenme biçimi vardır. En ufak bir tehlike işaretine verdikleri korkusuz ve gözü dönmüş tepkileri olmasaydı korkulacak şeyler olmazlardı. Bir lapirci herhangi bir tehdit kaynağına doğrudan saldırır; öterek, bağırarak ve kanatlarını çırparak hedefinin üzerine atılırken kafası da gagalamak için öne doğru fırlar. Lapircinin gagasının verdiği en ufak çizik bile ölümcül bir büyüden farksızdır çünkü kurban bu yaradan başlayarak yavaş yavaş taş döndürür.



## BÜKREK

Orta göksel, adlı iyi

Zırh Seviyesi 19 (doğal zırh)

Can Puanı 97 (1328 + 39)

Hızı 12 m., uşma 36 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	20 (+5)	17 (+3)	18 (+4)	20 (+5)	18 (+4)

Kurtulma Kontrolleri Bün +5, Bil +7, Kar +6

Zarar Dirençleri ısıltı

Zarar Bağışıklıkları zihinsel; büyüüş silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

Duyular gerçekgörü 48 m., edilgen Algı 15

Diller tüm diller, telepati 48 m.

Zorluk 4 (1.100 DP)

**Doğal Büyüyapımı.** Bükreğin büyü yapma yeteneği Karızma'dır (büyü kurtulma GS'si 14). Bükrek, doğal olarak şu büyüleri, sadece sözle bileşene gerek duyarak yapabilir.

İstediyi an: büyüü tespit et, iyile kötiyü bul, zihin okuma  
3/gün: *kalkan, kutsama, küçük anama, sığınak, yaraları iyileştir, yemek ve su yarat, zehirlen koruma*  
1/gün: *büyük anama, rüya, uzakgörü*

**Büyülü Silahlar.** Bükreğin silah saldırıları büyüüdür.

**Korunan Zihin.** Bükrek uzakgörüye karşı bağışiktır. Aynı şekilde duygularını ortaya çıkaracak düşüncelerini okuyacak veya yerini belirleyecek etkilere karşı da bağışiktır.

## EYLEMLER

**Isırık.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırısı +8, erim 2 m., bir yaratık. *İsobet:* 8 (126 + 5) delici zarar ve hedef başanlı bir GS 13 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 24 saat boyunca zehirlenmelidir. Zehirlenme sona erinceye değin hedef bilingsizdir. Başka bir yaratık hedefi sarsmak ve böylece uyandırmak için eylemini kullanabilir.

**Boğma.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırısı +6, erim 4 m., Orta boyutlu veya daha küçük boyutlu bir yaratık. *İsobet:* 10 (226 + 3) sersemletici zarar ve hedef yakanlmıştır (kurtulmak için GS 15). Yakanlama sona erinceye kadar hedefin durumu kısıtlanmıştır ve bükrek başka bir hedefi boğamaz.

**Bicim Değiştir.** Bükrek büyüü olarak bir insanımsıya veya zorluk derecesi kendisinininkine eşit veya kendisinininkinden düşük olan bir hayyangle dönüştürülebilir veya kendi asıl biçimine geri dönebilir. Ölüme asıl biçimine geri döner. Gıydiği veya taşıdığı tüm ekipman ya yeni biçimiyle kaynarış ya da yeni biçimi tarafından giylinilmeye veya taşınılmaya devam eder (bükrek seçer).

Bükrek aldığı yeni biçimde oyun puanlarını ve bilgilerini ve konuşma yeteneğini korur. Ama ZS'li, hız türleri, Güç, Geyiklik puanları ve diğer eylemleri aldığı yeni biçimdekilerle yer değiştirir. Kendisinde olmayan ama aldığı biçimde olan oyun bilgilerini ve puanlarını ve yeteneklere (sıfır özellikleri, efsanevi eylemler ve in eylemleri bunun dışındadır) sahip olur. Eğer yeni biçimin bir ısırık saldırısı varsa bükrek kendi ısırık saldırısını, aldığı bu yeni biçimde kullanabilir.



## BÜKREK

Bükrekler büyük bir zekâya ve sezgiye sahip olan iyi kalpli, yılanmsı varlıklardır. Göz alıcı, renkli kanatları ve kibar tavırları göksel kökenlerini gözler önüne serer.

**İlahi Bakıcılar.** Bükrekler, zamanın şafağından beri tapınılmayan ve bundan dolayı onlardan başka kimsenin hatırlamadığı, iyi kalpli bir ilah tarafından koruyuculuk ve bacaklık yapmaları için yaratılmışlardır. Bu varlıklara verilen ilahi emirler çok uzun zaman önce ya da yerine getirilmiş ya da başarsızlıkla sonuçlanmıştır. Bununla beraber birkaç bükrek halen kadim güçleri gözetir, kehanetlerin gerçekleşmesini bekler veya bir zamanlar rehberlik edip korudukları yaratıkların soyundan gelenlerin güvenliğini sağlarlar. Görevi ne olursa olsun bir bükrek her zaman gizli kalmayı tercih eder, ancak son çare olarak kendini ortaya çıkarır.

**Gerçeği Söyleyenler.** Bir bükrek yalan söyleyemez ama böyle yapması bir şeyi korumasını, verdiği sözü tutmasını veya kendini gizlemesini sağlıyorsa gerçeği söyleyebilir, sorulan sorulara muğlak cevaplar verebilir veya başkalarının yanlış sonuçlara varmasına izin verebilir.

**Eski ve Az.** Bir bükrek yiyecek veya içecek olmaksızın hatta havaya bile ihtiyaç duymaksızın çağlar boyunca yaşayabilir ama bu yaratıklar hastalıktan veya zamanın geçmesinden dolayı ölebilirler. Bir bükrek ölümden bir yüzyıl kadar önce sonunun geldiğini sezebilir ama bunun nasıl olacağına dair hiçbir bilgisi yoktur.

Eğer bir bükrek yapması gereken görevi tamamlamışsa kaderini kabul eder. Bununla beraber hayatının sona ermesi görevlerinin yerine getirmesini tehlikeye atacaksa çiftleşmek için başka bir bükrek arar.

Bükreklerin çiftleşme ayini, büyüden ve ışıktan oluşan güzel ve karmaşık bir dansa benzer. Bu dans sonucunda içinden yeni bir bükreğin çıkacağı, mücevhere benzer bir yumurta oluşur. Çiftleşmek istemiyş bükrek yavru bükreği büyüütp besler ve kendisinin tamamlamadığı görevi onun yerine getirmesi için gerekli olan talimatları ona öğretir.



## SÜRÜNEN PENÇE

Sürünen pençeler, öldürmeye devam edebilsinler diye kara büyüyle canlandırılan artık yaşamayan katillerin vücutlarından kesilmiş veya koparılmış elleridir. Kötu eğilimleri olan sihirbazlar ve cadılar çalışmalarında onlara yardım edip, fazladan bir el olsun diye sürünen pençeleri kullanırlar.

**Büyülü Kökenler.** Kara, diriltici ayinler aracılığıyla bir katilin yaşam gücü kesilmiş eline bağlanır, onu ele geçirir ve canlandırır. Eğer ölü bir katilin ruhu zaten başka bir hortlak türü yaratıkta veya katil diriltildiyse veya ruh çoktan başka bir âleme geçtiyse, ayin başarısız olur.

Bir sürünen pençe yaratmak için yapılan ayin en iyi yakın zamanda katilden alınmış ellerde işe yarar. Bunun için ayini yapacak olanlar ve onların hizmetkârları, uygun ellere ulaşmak amacıyla sıklıkla halkın ötünde yapılan idamlarda bulunur veya suikastçılar ve işkencecilerle anlaşmalar yaparlar.

**Yaratıcının Kontrolü.** Bir sürünen pençe döndürülemez veya hortlakları kontrol eden büyüler tarafından kontrol edilemez. Bu iğrenç yaratıklar tamamen yaratıcılarının iradesine bağlıdır. Bu kişi gördüğü bir pençeye konsantrasyon olarak zihinsel olarak istediği her şeyi yapabilir. Eğer sürünen pençenin yaratıcısı ona emir vermezse pençe aldığı son emri mümkün olduğunca takip eder.

Bir sürünen pençeye verilen emirler basit olmalıdır. Bir pençe belirli bir kişiyi bulmak ve öldürmekle görevlendirilemez. Çünkü kısıtlı duyuları ve zekâsı, belirli kişileri takip edip bulmasını imkânsız hale getirir. Bununla beraber belirli bir yerdeki tüm canlıları öldürme emri işe yarar. Bir sürünen pençe gayet kolay bir şekilde anahtarların ve kapı kollarının şekillerini hissedebilir, içerdeki herkesi öldürerek bir odadan diğerine geçebilir.

**Kötücül Zekâ.** Bir sürünen pençe, daha önceleri parçası olduğu kişinin zekâsının ve anılarının çok az bir kısmına sahiptir. Ama o kişiyi katil yapan nefret, kıskançlık veya hırs etkilerini sürdürmekle kalmaz, pençenin eziyetli ve parçalı bu haliyle daha da güçlenir. Kendi haline bırakılırsa pençe hayatı boyunca yaptığı şeyleri taklit etmeye ve yeniden yapmaya devam eder.

**Yaşayan Pençeler.** Eğer bir sürünen pençe halen hayatta olan bir katilin elinden canlandırılırsa yapılan ayin pençeyi katilin ruhuna bağlar. Vücuttan ayrılmış olan pençe eski uzvuna dönebilir, hortlak eti, kesildiği kola kendini yeniden bağlayabilir.

Böylece yeniden bütün olan katil eli kesilmemiş ve ayin hiç yapılmamış gibi faaliyetlerine devam eder. Sürünen pençe tekrar vücuttan ayrılırsa bu sefer yaşayan beden komaya girer. Bedenden ayrı olan sürünen pençeyi öldürmek katili de öldürür. Ama katili öldürmenin sürünen pençe üzerinde hiçbir etkisi yoktur.

**Hortlak Doğası.** Bir sürünen pençenin havaya, yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

### SÜRÜNEN PENÇE

Münik hortlak, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 12  
Can Puanı 2 (1z4)  
Hızı 8 m., tırmanma 8m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	5 (-3)	10 (+0)	4 (-3)

Zarar Başlıklıkları zehir  
Durum Başlıklıkları tıslanılma, bitkinlik, zehirlenme  
Duyular körgörü 12 m. (bu yarıncapın dışında kördür),  
edilgen Algı 10  
Oiller Ortak Lisan'ı anlar ama konuşamaz  
Zorluk 0 (10 DP)

**Dönüş Başlıklığı.** Pençe, hortlakları döndüren etkilere karşı başgışı.

### EYLEMLER

**Pençe. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +3, erim 2 m., bir hedef.  
İsabet: 3 (1z4 + 1) sersemletici veya kesici zarar (pençenin seçimi).

"İNSAN, KATİLİK YAPABİLECEK DİĞER PARÇALARI NELER YAPABİLECEĞİNİ  
MERAK ETMEKTEN KENDİNİ ALAMİYOR."  
-EVANGELİZA LAVIN, DIRİLTİCİ

## TEPEGÖZ

Tepegözler, yabanda hayatta kalmaya çalışan tek gözülü devlerdir. Doğaları gereği yalnızlığa meyillidirler, diğer ırklarla temastan kaçınırlar ve bölgelerine giren yabancıları korkutup kaçırmaya çalışırlar.

**Dinsiz.** Efsaneler tepegözlerin, devlerin bir ilahının soyundan geldiğini söyler ama tepegözlerin ilahlarla işi yoktur. Dua etmeyi faydalı bulmaz; karışık ve kendilerine yabancı gördükleri ayınları sevmeyiz. Bununla beraber kutsal bir alandan veya ilahtan fayda gören; doğuştan bir güç veya yaratık tarafından tehdit edilen bir tepegöz, faydalanmaya veya tehdit geçerli olmaya devam ettiği sürece onlara saygı göstermeyi sürdürür.

**Kültürsüz.** Makul derecede zeki olsalar da tepegözler basit, içekapanuk hayatlar yaşar, yemek için hayvan sürülerini beslerler. Ya yalnız başlarına ya da küçük aileler halinde mağaralarda, harabelerde veya harç kullanmadan yaptıkları kaba yapılarda yaşarlar. Bir tepegöz hayvanlarını geceleri yaşadığı yerde tutar, hem ev hem de ahır görevini yapan bu yerin kapısını koca bir kayayla kapatır.

Bir tepegöz, başka bir tepegözdən bir günlük mesafede yaşamayı seçer. Böylece kendi aralarında alışveriş yapabilir veya çiftleşebilirler. Ağaçtan veya taştan aletler yapabilirler; eğer bulabilirlerse metali kullanmayı tercih ederler. Devceyi anlayabilseler de yazı yazmazlar ve çok az konuşurlar. Kendi aralarında konuşmak yerine homurdanarak ve el-kol hareketi yaparak iletişim kurarlar.

Tepegözler ticaret için para kullanmazlar ama altınlar, deniz kabuklarına ve mücevherler gibi parlak ve renkli nesnelere değer verirler. Bir tepegöz kuş tüyleri ve gümüş paralardan oluşan bir kolye takabilir. Ama ayrıca kalaylı kadehleri, çatal bıçak takımlarını ve diğer metalden nesneleri de süs eşyası olarak kullanabilir.

**Mantıksız.** Tepegözler büyük düşüncüler veya stratejiler değildirler. Yavaş öğrendikleri ve geleneklerine bağlı oldukları için yenilikleri zorluk olarak görürler. Boyutları ve güçleri nedeniyle savaşta korkunç bir tehdit olsalar da akıllı düşmanları tarafından sıklıkla oyuna getirilirler.

Tepegözler büyü kullanırlar korkutulabilir ve etkilenirler. Büyüyle neredeyse hiç alakaları olmayan bu basit köylüler kolayca kandırılabilir, bir cadıyı, ruhaniyi veya başka bir büyü yapımcısı ilahi bir varlık olarak görebilirler. Bununla beraber bir "ilah" sandıkları sıradan bir ölümlüden başka bir şey çıkmayınca, gururları nedeniyle intikam arayan, gözlerini kan bürümüş canavarlara döndürülür.



### TEPEGÖZ

Kocaman dev, kaotik tarafsız

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)

Can Puanı 138 (12x12 + 60)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
22 (+6)	11 (+0)	20 (+5)	8 (-1)	6 (-2)	10 (+0)

Duyular edilgen Algı 8

Diller Devce

Zorluk 6 (2.300 DP)

**Kötü Derinlik Algısı:** Tepegözün, 12 metreden uzakta olan bir hedefe karşı yaptığı tüm saldırı kontrollerinde dezavantajı vardır.

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı:** Tepegöz iki büyük tokmak saldırısı yapar.

**Büyük Tokmak.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +9, erim 4 m., bir hedef. Isabet: 19 (3x8 + 6) sersemletici zarar

**Kaya.** Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırısı +9, mesafe 12/48 m., bir hedef. Isabet: 28 (4x10 + 6) sersemletici zarar.



"NEDEN BU MACERAYA ATILDIĞIMIZI BANA BİR HATIRLATSANA!"  
--SAVAŞCI ETHELREDE, HAYATINDA GÖRDÜĞÜ  
İLK KARABÖRKLE SAVAŞTIKTAN SONRA

## KARABÖRK

Bir karabörk mağara tavanlarına tutunur, altından geçecek yaratıkları beklerken taş gibi hareketsiz durur. Belirli bir mesafeden bakanlar onu bir dikit veya taş kütlesinden ayırt edemezler. Sonra karabörk bir anda kendini tavandan aşağı bırakır, açılır ve hedefini ezerken onu büyüü bir karanlıkla çevreler.

Karabörkler, Karanlıkaltı'nın her yerinde bulunur ama Gölgeyabanı'nda da bir o kadar yaygındırlar. Karanlık diyarlarda yaşayan karabörkler Asıl Âlem'deki yarasalara benzeyen ekolojik bir sınıfa denk gelirler. Gölgeyabanı'nın zeki ırkları bazen karabörkleri korumalar veya eşlikçiler olmaları için eğitirler.

### KARABÖRK

Küçük canavarımsı, bakiş açısız

Zırh Seviyesi 11

Can Puanı 22 (5z6 + 5)

Hızı 4 m., uçuşa 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Beceriler Gizlilik +3

Duyular körgörüşü 24 m. edilgen Algı 10

Diller ----

Zorluk 1/2 (100 DP)

**Ekolokasyon (Blyosonar).** Sağır olmuşken karabörkün körgörüşü yoktur.

**Sahte Görünüm.** Karabörk hareketsizken, sarkit veya dikit gibi bir mağara oluşumundan ayırt edilemez.

### EYLEMLER

**Ezme. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +5, erim 2 m., bir yaratık. **İsabet:** 6 (1z6 + 3) sersemletici zarar ve karabörk hedefe tutunur. Eğer hedefin boyutu Orta veya daha küçükse ve karabörkün, yaptığı saldırı kontrolünde avantajı varsa karabörk kendini hedefin başına sararak ona tutunur ve bu şekilde hedefe tutunmuşken hedefin durumu kordur ve nefes alamaz.

Karabörk hedefe tutunmuşken, hedeften başka bir yaratığa saldıramaz ama yaptığı saldırıların avantajı vardır. Ayrıca karabörkün hızı 0'a iner, hızına eklenen hiçbir bonustan faydalanamaz ve hedefe beraber hareket eder.

Bir yaratık eylemini kullanarak başarılı bir GS 13 Güç kontrolüyle kendini karabörkten kurtarabilir. Karabörk, kendi sırasından, hızının 2 metresini kullanarak hedeften ayrılabilir.

**Karanlık Aylası (1/Gün).** Karabörkten 6 metre etrafına büyüü bir karanlık yayılır, bu karanlık onunla beraber hareket eder ve köşelerden döner. Karabörk konsantrasyonunu koruduğu sürece (bir büyüye konsantrasyon oluyormuşçasına) bu karanlık en fazla 10 dakika boyunca var olur. Karagörü bu karanlıkta işlemez ve hiçbir doğal ışık bu karanlığı aydınlatamaz. Bu karanlık, 2. seviyeli veya daha düşük seviyeli herhangi bir büyü tarafından yaratılmış olan aydınlık bir alanla üst üste bindiğinde, aydınlık alanı yaratan büyü dağılır.





## ÖLÜM SAVAŞÇISI

İlahının gözünden düşen bir kutsaman, yaptığı yanlışları düzeltmeden ya da düzeltmeyi hiç denemeden öldüğünde, kara güçler bir zamanlar ölümlü olan bu savaşçıyı nefret dolu bir hortlağa dönüştürebilirler. Bir ölüm savaşçısı, etrafına korku saçan levha zırh giymiş iskeletimsi bir savaşçıdır. Miğferine dikkatle bakan birisi, bu miğferin altında kötüül bir şekilde yanan iki ışığın göz oyuklarında durduğu bir kurukafayı görebilir.

**Ürkünç Güç.** Ölüm savaşçısı ilahi büyüler yapma gücünü korur. Fakat hiçbir ölüm savaşçısı büyüünü iyileştirmek için kullanamaz. Bunun yanında bir ölüm savaşçısı daha düşük seviyedeki hortlaklara kumanda edebilir; daha güçlü buklara hizmet eden ölüm savaşçıların hortlaklar yerine buklardan oluşan askerleri olabilir. Ölüm savaşçıları genellikle savaş atı iskeletlerini veya kabusları binek olarak kullanırlar.

**Aklanıncaya Kadar Ölümsüz.** Bir ölüm savaşçısı bedeni yok edilse bile yeniden canlanabilir. Sadece kötülükle geçen bir hayat için tövbe ettiğinde veya bu hayatı telafi ettiğinde bir hortlak biçiminde var olduğu bu araftan kaçıp, tam anlamıyla yok olabilir.

**Hortlak Doğa.** Ölüm savaşçısının havaya, yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

### LORD SOTH

Lord Soth'un gözden düşmesi bir kahramanlık hikâyesiyle, bir divin eünde tutsak olan Isolde adı bir elfi kurtarmasıyla başlamıştır. Zaten evli olan Soth, bu elfi görünce ona aşık olmaktan kendini alamamış emrinde çalışanlardan birine karısını öldürmüştür. Bu suç ortaya çıktığında Soth'un karısını öldüren hizmetkâr cinayete suçlanmış ve isolde ile beraber kaçmıştır. Daha sonra Soth'un kalesi kuşatma altına alınınca o da ilahına dua etmiş, ondan yardım ve yol göstermesini istemiştir. İlahı da Soth'a işlediği suçla belad olarak tamamlaması gereken bir görev vermiş ama Soth, Isolde'ün kendine ihanet edeceğinden korkarak görevine yarıda bırakmış, bu da Lord Soth'un hükmettiği toprakların felakete sürüklenmesine neden olmuştur. Isolde bir çocuk dünyaya getirdiğindeyse bu çocuğun kendi çocuğu olmadığını düşünen Soth hem anneyi hem de çocuğu öldürmüş, herkes kaleyi yerle bir eden yangında can vermiş ama Lord Soth ölümde de huzur bulamamış ve bir ölüm savaşçısı olarak yaşama geri dönmüştür.

## ÖLÜM SAVAŞÇISI

*Ölüm hortlak, kaotik kötü*

**Zırh Seviyesi** 20 (levha zırh, kalkan)

**Can Puanı** 180 (1928 + 95)

**Hız** 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
20 (+5)	11 (+0)	20 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	18 (+4)

**Kurtulma Kontrolleri** Çev +6, Bil +9, Kar +10

**Zarar Başışıklıkları** çürütücü, zehir

**Durum Başışıklıkları** bitkinlik, korkma, zehirlenme

**Duyular** karagörü 48 m., edilgen Alğı 13

**Diller** Cehennemce, Ortak Lisan

**Zorluk** 17 (1.800 DP)

**Büyük Direnci.** Ölüm savaşçısının büyülere ve diğer büyüü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

**Hortlak Maresal.** Ölüm savaşçısının durumu güçsüz olmadığı sürece o ve onun seçtiği, ondan en fazla 24 metre uzaklıkta bulunan hortlakların, hortlakları döndüren etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

**Büyüyapmak.** Ölüm savaşçısı 19. Seviyeli büyü yapıcısıdır. Büyü yapma yeteneği Karızma'dır (büyük kurtulma GS'si 18, büyüü saldırılara +10). Şu kutsaman büyülerini hazırlamıştır:

1. seviye (4 hazine): *düello zamanı, emir, yakıcı darbe*
2. seviye (3 hazine): *büyülü silah, kişiyi durdur*
3. seviye (3 hazine): *büyüyü dağıt, unsursal silah*
4. seviye (3 hazine): *sarsan darbe, sürgün*
5. seviye (2 hazine): *yok edici dalga (çürütücü)*

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Ölüm savaşçısı üç uzun kılıç saldırısı yapar.

**Uzun Kılıç, Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +11, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 9 (18 + 5) kesici zarar veya silah iki elle kullanılıyorsa 10 (1210 + 5) ve 18 (428) çürütücü zarar.

**Cehennem Ateşi (1/Gün).** Ölüm savaşçısı, görebildiği ve kendinden en fazla 48 metre uzakta bulunan bir noktaya büyüü bir ateş topu fırlatır. Ateş topunun fırlatıldığı nokta merkez olmak üzere 8 metre yarıçaplı küresel bir bulunan her yaratık GS 18 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Ateş köşeleri dönelir. Kurtulma kontrolünde başarısız olan yaratık 35 (1026) ateş zararı ve 35 (1026) çürütücü zarar alır. Kurtulma kontrolünde başarılı olan yaratık verilen zararın yarısını alır.

### TEPKİLER

**Savuşturma.** Ölüm savaşçısı, kendine isabet edecek tek bir yakın dövüş silahı saldırısına karşı ZS'sine 6 ekleyebilir. Ölüm savaşçısının bunu yapabilmesi için saldırıyı görmesi ve bir yakın dövüş silahı kullanıyor olması gerekir.





"BEN, ÖLÜMSÜZ, EREDİ, BENİ ACERERAK, SİZİ SONUNUZA  
ÇAĞIRIYORUM. GELİN APITALAR, CESARETİNİZ VARSA CANIMETİMİ  
YAĞMALAYINI BAŞKALARI DEĞEREDİ Mİ SANIYORSUNUZ? HEPSİ  
BAŞARISIZ ODUĞU DERİNİZDEN DUVAR HALILARI YAPACAĞIM VE  
KEHİMLERİNİZ HEZARIMA HALI OLACAK. SADECE BEN ÖLÜMÜN  
ERİŞEMEYECEĞİ BİRİMİM. SADECE BEN GERÇEK ÖLÜMSÜZLÜĞÜN  
SİRRİNİ BİLİYORUM!"

—BİR YARIMARKUMUN KİTAPESİ

## YARIMARKUM

*Minik hortlak, tarafsız kötu*

Zırh Seviyesi 20 (doğal zırh)

Can Puanı 80 (324)

Hızı 0 m., uçuş 12 m. (havada süzülür)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
1 (-5)	20 (+5)	10 (+0)	20 (+5)	17 (+3)	20 (+5)

**Kurtulma Kontrolleri** Bün +6, Zek +11, Bil +9, Kar +11

**Zarar Dirençleri** büyütlü silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

**Zarar Bağışıklıkları** çürütücü, zehir, zihinsel; büyütlü silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

**Durum Bağışıklıkları** tıslanma, sağır olma, bitkinlik, korkma, felç olma, taşlaşma, zehirlenme, yere düşme, afallama

**Duyular** gerçekgörü 48 m., edilgen Algı 13

**Diller** ----

**Zorluk** 18 (20.000 DP)

**Kaçınma.** Yarımarmuk, verilen zararın sadece yarısını alması sağlayacak bir kurtulma kontrolü yapmasını gerektiren bir etkiye maruz kalırsa, kurtulma kontrolünde başarılı olursa hiç zarar almaz, başarısız olursa verilen zararın yarısını alır.

**Efsanevi Direnç (3/Gün).** Eğer yarımarmuk bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

**Dönme Bağışıklığı.** Yarımarmukun hortlakları döndüren etkilere karşı bağışıklığı vardır.

## EYLEMLER

**Uluma (Yenilenir 5-6).** Yarımarmuk kan dondurucu bir şekilde ulur. Yarımarmukdan en fazla 12 metre uzakta bulunan ve onu duyanları her yarabğin başarılı bir GS 15 Bünye kurtulma kontrolü yapması ya da

bu yaratıkların can puanlarının 0'a düşmesi gerekir. Kurtulma kontrolü başarılı olan yaratık, bir sonraki sırasının sonuna değin korkmuş durumdadır.

**Yaşam Oluğu.** Yarımarmuk kendisinden en fazla 4 metre uzakta olan ve görebildiği en fazla 4 yaratığı hedef alır. Her hedef başarılı bir GS 19 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 21 (6z6) çürütücü zarar almalıdır. Yarımarmuk tüm hedeflerin aldığı zararın toplamına eşit miktarda can puanını geri kazanır.

## ESANEVİ EYLEMLER

Yarımarmuk aşağıdaki seçenekler arasında seçeceği 3 efsanevi eylem kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Yarımarmuk, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

**Uçuş.** Yarımarmuk uçuş hızının yarısı kadar uçabilir.

**Toz Bulutu.** Yarımarmuk büyütlü olarak bedeninden geriye kalanları ufak bir toz fırtınası haline getirebilir. Yarımarmukdan en fazla 4 metre uzakta bulunan her yaratık —ki bunlara köşelerin ardındaki yaratıklar da dâhildir— başarılı bir GS 15 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da yarımarmukun bir sonraki sırasının sonuna kadar kör olmalıdır. Kurtulma kontrolünde başarılı olan yaratık, yarımarmukun bir sonraki sırasının sonuna kadar bu etkiye bağışıklık kazanır.

**Güç Oluğu (2 Eylem Harcar).** Yarımarmukdan en fazla 12 metre uzakta bulunan her yaratık GS 15 Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olan yaratığın en yüksek can puanı büyütlü olarak 10 (3z6) azalır. Eğer yaratığın can puanı bu etki nedeniyle 0'a düşerse o yaratık ölür. Bir yaratığın en yüksek can puanı *büyük onama* büyüü veya benzer bir büyü ile eski haline döndürülebilir.

**Adı Lanet (3 Eylem Harcar).** Yarımarmuk kendisinden en fazla 12 metre uzakta bulunan ve görebildiği bir yaratığı hedef alır. Hedef başarılı bir GS 15 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da büyütlü olarak lanetlenmelidir. Lanet sona erinceye kadar hedefin saldırı kontrollerinde ve kurtulma kontrollerinde dezavantajı vardır. Hedef her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde lanetten kurtulabilir.

## YARIMARKUM

Bir markuma bahşedilen ölümsüzlük, beslenmesi için ruh kutusuna verdiği ölümlü ruhlarla başlıdır. Bunda hata yapar veya başarısız olursa kemikleri toza döner ve geriye sadece kafatası kalır. Bu "yarımarmum" markumun köktüclü yaşam gücünden sadece bir parçayı kendine taşır - rahatsız edildiğinde bu kalıntıların havaya yükselmesine ve bir tayfa benizyen şekil almasına yetecek kadar bir parça. Kurukafa bunun ardından yitireceği zayıf olanların bu yüreğini durdurup öldürecek, başkalarının da korku içinde titremesine neden olacak bir çığlık atar, yani ulur. Yalnız başına bırakılırsa kalktığı yere geri çöker ve varlığının boş huzuruna geri döner.

Az sayıda markum, yarımarmum olmayı arzular. Çünkü bu durum, hortlak olarak korumayı umdukları varlıklarına bir son vermeleri anlamına gelir. Bununla beraber zaman, bir markumun aklını ve hafızasını eskitebilir, kadın mezarına geri dönmeye ve ruhlarla beslenmesi gerektiğini unutmasına neden olabilir. Bir zamanlar bildiği büyüler zihninden silinir ve bir markumken kullandığı arkış gücünü artık kontrol edemez. Buna rağmen sade bir kurukafa olarak bile halen öldürücü ve eziyet veren bir düşman olmaya devam eder.

**Katlanılan Varoluş.** Bir markum, yarımarmum hale getirilse bile onun ruh kutusu var olmaya devam eder. Bu ruh kutusu varlığını koruduğu müddette yarımarmum tam olarak yok edilemez. Kurukafa 1210 gün sonra yeniden oluşur, yaratık eski iğrenç haline geri döner. Hala başında olan bir aklı varsa eski gücüne kavuşmak için sadece bir ruh, ruh kutusuna kurban etmesi yeterlidir. Böyle yapmak yarımarmumu, markum haline döndürür, hortlak bedenini yeniden oluşturur.

**Hortlak Doğası.** Yarımarmumun havaya, yemeğe, içmeğe veya uykuya ihtiyacı yoktur. Yarımarmumun hayatta kalma yönündeki iradesi o kadar kuvvetlidir ki Can Zarı söz konusu olduğunda, ortalama yerine, her zaman mümkün olan en yüksek sayıya sahiptir.

## YARIMARKUM İNİ

Bir yarımarmum dünyevi kalıntıları ve ganimetini, canavarlar ve tuzaklarla örümün labirentini bir mezarda saklar. Bu labirentin merkezinde yarımarmumun kurukafası ve diğer kemiklerinin tozu durur.

Yarımarmum mezarındayken in eylemlerine ve esanevi eylemlerine erişim vardır. İninin tamamının kendine has özellikleri bulunmaktadır. İninin tamamının ininin zorluk derecesi 20 (24.500 DP)'dir.

## İN EYLEMLERİ

Savaş sırası 20' de (savaş sırası belirlenirken in eylemlerinin her zaman 20 atığı var sayılır) yarımarmum bir z20 atar. Sonuç 11 ya da daha yüksekse yarımarmum aşağıdaki etkilerden birine neden olacak bir in eylemi kullanır. Arka arkaya aynı etkiyi iki defa kullanamaz.

- Mezar bir anlığına siddetli şekilde sarsılır. Yerde bulunan her yaratık başarılı bir GS 19 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da yere düşmelidir.
- Yarımarmum kendisinden en fazla 24 metre uzakta bulunan ve görebildiği bir yaratığı hedef alır. *Bir zıtlıyü alanı* büyüü hedefin alanını kaplar ve bir sonraki sıra, savaş sırası 20' ye değin hedefle beraber hareket eder.
- Yarımarmum kendisinden en fazla 12 metre uzakta bulunan, görebildiği ve istediği kadar sayıda yaratığı hedef alır. Hiçbir yaratık bir sonraki sıra, savaş sırası 20' ye değin can puanı kazanamaz.

## İN ÖZELLİKLERİ

Bir yarımarmum mezarı şu aşağıdaki etkilerden birini veya hepsini gerçekleştirebilir ya da hiçbirini gerçekleştirmez:

- Kötu bakış açılı olmayan bir yaratık ilk kez mezarın alanına girdiğinde yaratık 16 (3210) çürüttücü zarar alır.
- Mezardaki canavarların tıslanmalarına veya korkmaya ve hortlakları döndüren özelliklere karşı yapacakları kurtulma kontrollerinde avantajları vardır.
- Mezar, yarımarmumun yetki veya izin vermediği yaratıkların yapacağı büyüü yolculuklara karşı korunmaktadır. Böyle yaratıklar mezarın alanının içine veya dışına işlanamazlar veya mezarın alanına girmek veya çıkmak için âlemlerarası yolculuk gerçekleştiremezler. İşlanmalarına veya âlemlerarası yolculuğa izin veren etkiler, mezarın alanını terk etmek veya mezarın alanına girmek için kullanılmadığı, sadece mezarın içinde yolculuk etmek için kullanıldığı strece, işlemesi gerektiği gibi işlerler.

Eğer yarımarmuk yok edilirse bu etkiler de 10 gün içinde ortadan kaybolur.

## ACERERAK VE TAKİPÇİLERİ

Yarımarmum dönmek her zaman böyle bir deneyim yaşayan markumlar için yolun sonu demek değildir. Bilinçli bir şekilde alınan bu karar, yarımarmum olmayı seçmek. Kara evrimdeki bir basamakdan başka bir şey değildir. Markum Acererak -güçlü bir sihirbaz ve zebanoğ ve Korkular Mezarı'nın kötü şöhrleti efendisi- bu dönüşümü önceden tahmin etmiş, kafatasının göz oyuklarına ve dişlerine efuslanmış değeri taşlar yerleştirerek hazırlanmıştır. Bu değerli taşların her biri, Acererak in ruh kutusunun besleneceği ruhlar yakalayacak güce sahiptir.

Acererak fiziksel bedenini terk etmiş, bedensiz bir bilinç olarak âlemler arasında yolculuklar gerçekleştiren onun çürüyeceğini ve toz olacağını kabul etmiştir. Son fiziksel kalıntısı olan kafatası, rahatsız edilcek ruhları üzerindeki değeri taşlar mezarına işinsızca giren yabancıların ruhlarını ele geçirecek ve buyulu olarak onları ruh kutusuna gonderecektir.

Acererak in yolundan giden markumlar bedenlerinin tutsatğından özgür kalarak güç elde etmek için çiktıkları yolda, ölümlü dünyanın ötesinde bu arayışlarını devam ettirebileceklerine inanır. Efendilerinin yaptığı gibi ruh mücevherlen kullanılarak ruh kutularını besleyecek ve inlerini rahatsız eden izinsiz misafirleri yok edecek fiziksel kalıntıların iyi korunan mahzenlerde güvenceye alırlar.

Acererak veya ona benzer bir yarımarmum zortuk derecesi 21 (33.000 DP)'dir. Yarımarmum inindeyi bu zortuk derecesi 23 (50.000) olur. Ayrıca şu fazladan eylem seçeneğine sahiptir.

**Ruh Hapsol.** Yarımarmum kendisinden en fazla 12 metre uzakta bulunan ve görebildiği bir yaratığı hedef alır. Hedef GS 19 Karizma kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olursa hedefin ruhu büyüü olarak yarımarmumun değeri taşların arasında birinin içinde hapsolür. Ruh hapsedilmişken hedefin bedeninin ve taşıdığı tüm ekipmanının varlığı sona erer. Kurtulma kontrolünde başarılı olursa hedef 24 (726) çürüttücü zarar alır ve bu zarar hedefi 0 can puanına düşürürse sanki kurtulma kontrolünde başarısız olmuşcasına ruhu hapsolür. Değerli taş içeren hapsolan bir ruh 24 saat için tüketilir ve varlığı sona erer.

Eğer yarımarmuk 0 can puanına düşerse yok edilmis demektir ve toz olur. arında sadece değeri taşları bırakır. Böyle bir mücevheri kırmak içinde hapsolümüş herhangi bir ruhu, bedenine dönmeye için serbest bırakır. Bu durumda hedefin bedeni, mücevhere en yakın olan bölüanda ve ruhu hapsoldüğü andaki puanlara sahip olarak yeniden oluşur.



## ZEBANİLER

Sonsuz Katmanların Dipsiz Çukurları'nda oluşan ve yaşayan zebaniler kaosu ve kötülüğün vücut bulmuş halidir -canavar biçiminde biraz da olsa kontrol altına alınmış yok edici makineler. Acı, sevgi veya merhamet duygusuna sahip olmayan bu varlıklar sadece yok etmek için vardır.

**Kaosun Tohumları.** Dipsiz Çukurlar kendisinin bir uzantısı olarak zebanileri yaratır: Pislik ve kargaşadan rastgele oluşan buklar. Bazıları eşsiz canavarımsılardır, diğerleri ise görüntüde birbirine ikiz kadar benzeyen yaratıklardır. Diğer zebaniler (çalkılar gibi) ilahlar tarafından dışlanan, lanetlenen veya Dipsiz Çukurlar'da tuzağa düşen ölümlülerin ruhlardır.

**Değişken Terfiler.** Zebaniler güce ve sadece güce saygı gösterir. Büyük bir zebani, sayısız alt seviyeli zebaniyi kontrol eder çünkü onun emrine itaat etmeyen herkesi yok edebilir. Bir zebaninin itibarı, döktüğü kanlarla güçlenir; ne kadar düşman öldürürse o kadar büyük bir zebani olur.

Çalık olarak ortaya çıkan bir zebani, Dipsiz Çukurlar'da inanılmaz uzun bir süre boyunca savaştıktan ve hayatta kaldıktan sonra harsaya sonra da zögeye dönüşebilir. Böyle dönüşümler nadirdir çünkü çoğu zebani güç kazandıktan sonra düşmanları tarafından yok edilir. Hayatta kalanların en güçlülere, aralarındaki savaşların Dipsiz Çukurları parçalamakla tehdit ettiği zebani efendilerinin saflarına katılır.

Zebani efendileri ciddi derecede büyü gücü harcararak alt seviyedeki zebanileri daha üst seviyedeki zebanilere dönüştürebilir. Bununla beraber bu dönüşümler asla bir zebaninin yaptıklarından veya başarılarından dolayı olmaz. Bir zebani efendisi görünmez bir casusa ihtiyacı olduğunda bir çalığı bir döneğe veya rakip bir zebani efendisine karşı savaşa giderken bir ordu harsayı, bir o kadar çok sayıda demirkıynağa dönüştürebilir. Zebani efendileri, istemeden ilerde kendilerine rakip efendiler yaratmaktan korktukları için zebanileri nadiren yüksek seviyelere çıkarırlar.

**Dipsizliklerden Dışarıya.** Dipsiz Çukurlar'da nereye giderlerse gitsinler, zebaniler her zaman başka âlemlere açılan geçitleri ararlar. Kendi âlemlerinden kurtulmayı ve çokluevrenin her köşesine kötü etkilerini yaymayı, ilahların işlerini bozmayı, medeniyetleri yıkmayı ve tüm acunu umutsuzluk ve harabeye çevirmeyi her şeyden çok isterler.

Ölümlülerin dünyasındaki en karanlık esanelerden bazıları, dünyaya serbest bırakılan zebanilerin getirdiği yıkım etrafına inşa edilmiştir. Böyle durumlarda şiddetli savaşlara tutuşmuş uluslar bile aralarındaki bu düşmanlığı bir yana bırakır, zebanileri kontrol altında tutmak ya da buklar serbest kalmadan önce buna imkân tanıyan geçidi kapatmanın bir yolunu bulmak için birbirine yardım ederler.

**Yozlaşma İşaretleri.** Zebaniler, yanlarında cehennemi yozlaşmanın kokusunu getirirler ve sadece dünyadaki varlıkları bile işlerin olması gerekenden daha da kötüye yönelmesine neden olur. Kendi âlemleri ile dünya arasında bulunan geçitlerin etrafındaki çiçekler çürüyüp ölür ve buralarda zebaniler ortaya çıkar. Zebanilerin can aldığı yerlere hayvanlar bile uğramaz. Zebanilerin işgalinde olan yerlerde asla gitmeyen bir korku, daimi bir soğuk veya sıcak vardır. Bunun yanında bu bukların uzun süre durduğu yerlerde hiç gitmeyen gölgeler oluşur.

**Daimi Kötülük.** Zebaniler için Dipsiz Çukurlar'ın dışında başlarına gelen ölüm, can sıkıcı ve küçük bir engelden başka bir şey değildir. Sıradan silahlar bu buklara zarar veremez ve çoğu zebaninin en güçlü büyüleri karşı bile asılmaz bir direnci vardır. Şanslı bir kahraman savaş esnasında bir

zebanîyi avladığında, bu bukun cesedi iğrenç kokulu bir balçık haline gelir. Bunun ardından anında Dipsiz Çukurlar'da yeniden oluşur; zihni ve esası çizik bile almsızın sapaşgılam kalırken öfkesi daha da şiddetlenir. Bir zebaniyi geçerken öldürmenin tek yolu, onu Dipsiz Çukurlar'da bulup öldürmektir.

**Korunan Öz.** Güçlü bir zebani, özünü içine yerleştireceği bir muska yaratmak için gizli yöntemleri ve kendi âlemine ait metalleri kullanarak yaşamının özüünü güvence ve koruma altına alabilir. Eğer zebaninin bedeni yok edilirse bu muska, kendi seçeceği zaman ve yerde onun yeniden oluşmasını sağlar.

Bir zebani muskasi elde etmeye çalışmak tehlikeli bir girişimdir ve böyle bir şeyi aramak bile onun zebaninin dikkatini çekebilir. Elinde bir zebani muskasi zebani bir yaratık, bu muskardan içinde taşıdığı özü sahibi olan zebaniden çeşitli isteklerde bulunabilir veya bu muska istekleri reddederse ona acı getirebilir. Eğer böyle bir muska yok edilirse onu yaratan zebani Dipsiz Çukurlar'da bir yıl ve bir gün boyunca kapana kısılmış demektir.

**Zebani Tarikatları.** Buklar söz konusu olduğunda ortaya çıkan kara risklere rağmen ölümler arasında zebani gücü peşinde koşan çok sayıda yaratık vardır. Zebani efendileri bu ölümlü hizmetkarlarını daha kötü işler yapmaları için teşvik eder, onlar da böyle elde ettikleri faydalarla zebani efendisinin daha da hisranmasını sağlarlar. Bununla beraber bir zebani, hizmetindeki ölümleri sadece bir araç olarak görür, işi bitince onlardan kurtulur ve ruhlarını Dipsiz Çukurlar'a götürür.

**Zebani Çağırma.** Bir zebani çağırma kadar tehlikeli olan sadece birkaç şey vardır ve şeytanlarla rahatça pazarlık yapanlar bile Dipsiz Çukurlardan bukindan korkarlar. Zebaniler Asıl Âlem'de kaos yaratmayı her şeyden çok istese de oraya getirilmekten hiç hoşlanmaz, bu hapishaneden kaçmak için isyan eder ve serbest kalmak için her şeyi yaparlar.

Zebani çağırma riskini göze alanlar, ondan bilgi almak, hizmet etmeye zorlamak veya sadece mutlak kötü bir yaratığın başarabileceği bir görevi ona yüklemek isterler. Hazırlık çok önemlidir ve ancak deneyimli çağırıcılar bir zebaniyi, başka birinin iradesine hizmetçi kalacak belirli büyüleri ve büyütlü nesneleri bilirler. Eğer tek bir hata yapılırsa zebani serbest kalır ve kendini çağırana ilk kurbanı yaparken hiç merhamet göstermez.

**Baglı Zebaniler.** *Kötü Kararlılık Kitabı*, *Ahm'in Kara Yazmaları* ve *Iggwilo'in Zebanikonu* adı kitaplar zebanilerle ilgili konularda ilk akla gelen kaynak kitaplardır. Bu kadim kitaplar bir zebaninin özünü Asıl Âlem'de tuzağa düşürmenin, bir silah, heykel veya mücevherin içine hapsedmenin, böylece Dipsiz Çukurlar'a dönmelerini engellemenin yöntemlerini açıklamaktadır.

Bir zebaniyi bağlayan nesnenin kutsal olmayan ayinlerle ve masum kanıyla dikkatlice hazırlanması gerekmektedir. Bu nesne bariz bir biçimde etrafına kötülük yayar, etrafındaki havayı soğutur ve kötü kokmasına neden olur. Böyle bir nesneyle etkileşime geçen bir yaratık kabuslar görür, rahatsız edici hislere ve dürtülere kapılır ama özü nesnenin içinde hapsolmüş zebaniyi kontrol edebilir. Bu nesneyi yok etmek zebaniyi serbest bırakır ki böyle olduğunda zebani hemen kendini bu duruma düşürenden intikam almaya çalışır.

**Zebani Ele Geçirmesi.** Bağlı ne kadar güvenli olursa olsun güçlü bir zebani genellikle kendini hapseden nesneden kaçmanın bir yolunu bulur. Bir zebani özü özgürlüğünü kazandığında genellikle ölümlü birinin bedenini ele geçirir.

Bazen bir buk ele geçirdiği bedene hiçbir şey yapmayarak başarılı bir şekilde gizlenir. Başka zamanlarda tüm öfkesini ve nefretini dışa vurur, işgal ettiği bedene inanılmaz zararlar verir.

Zebani, içinde bulunduğu bedeninin kontrolünü elinde tuttuğu sürece, başarılı bir zebani çıkarma ayını sonrasında ya da ele geçirilen beden öldüğünde, bedenini asıl ruhuna da Dipsiz Çukurlar'a çekilme ihtimali vardır. Eğer bir zebani bir yaratığın bedenini ele geçirirse ve zebaniyi bağlayan nesne yok edilirse bu beden işgali, güçlü büyüler sayesinde zebaninin ruhu bedenden atılmaya kadar sürer.

## ZEBANİ EFENDİLERİ

Dipsiz Çukurların kaotik gücü özellikle acımasız ve zeki olan zebanileri kara bir ıhsanla ödüllendirir, onları ilahlara rakip olacak eşsiz buklara dönüştürür. Bu zebani efendileri kurnazlık veya kaba güçle hükmeder, bir gün tüm Dipsiz Çukurlar üzerinde mutlak hakim olmanın hayalini kurarlar.

**Disardan Gelenlere Ödül.** Çoğu zebani efendisi Dipsiz Çukurlar'ı kaosa boğan sayısız zebaninin arasından çıkmış olsa da bu âlem dışardan gelip, sayısız katmandan birini ele geçirenleri de ödüllendirir. Elf ilahesi Loith, elf ırkına ihanet ettiği için Corellon Larethian tarafından Dipsiz Çukurlar'a atıldıkları sonra bir zebani efendisi olmuştur. Kara Efendi Gra'z't'ın, bir zebani efendisi olmadan önce dışardan bu âleme girdiği ve adı çoktan unutulup gitmiş bir zebani efendisini yerinden ederek onun tahtına oturduğu söylenmektedir.

**Güç ve Kontrol.** Bir zebani efendisinin en büyük işareti hükmettiği katmanı istediği biçimde şekillendirmeye yeteneğidir. Bir zebani efendisi tarafından kontrol edilen Dipsiz Çukurlar'ın bir katmanı, o bukun kötü karakterinin bir yansıması halini alır ve başka bir yaratığın ele geçirip yeniden şekillendirmesinden korktukları için zebani efendileri nadiren kendi katmanlarından ayrılırlar.

Diğer zebaniler gibi başka bir âlemde ölen bir zebani efendisinin özü Dipsiz Çukurlar'a geri döner ve burada kendine yeni bir beden oluşturur. Yine aynı şekilde Dipsiz Çukurlar'da ölen bir zebani efendisi tam anlamıyla yok edilmiş demektir. Çoğu zebani efendisi böyle bir kaderden kaçınmak için özülerinin bir kısmını güvenli bir yerde korumaya almıştır.

## BAPHOMET

Zebani efendisi Baphomet ki ayrıca Boynuzlu Kral ve Hayyavangillerin Efendisi olarak da bilinir, minotörler ve diğer vahşi yaratıklara hükmeder. Elinde olsaydı medeniyeti yerle bir eder, tüm ırkları hayvan gibi yaşamaya mahkûm ederdi.

Hayyavangillerin Efendisi dışardan bakıldığında demir boynuzlu, kırmızı gözlü ve kana bulanmış ağza sahip devasa, kara tüylü bir minotör olarak görünür. Demir tahtı düşmanlarının құrtüren kafalarıyla, giydiği kara zirhi ise dikenler ve kurukafaya benzer işlemlerle süslenmiştir. Adı Yüresatırı olan devasa bir kılıçlı muzrak taşır ama savaş esnasında onu genellikle düşmanlarını üzerine savurup attıktan sonra boynuzlarını ve toynaklarını kullanmak için kurbanlarını üzerine hücum eder.

## DEMOGORGON

Tıslayan Canavar ve kendi kendine verdiği isimle Zebanilerin Efendisi olan Demogorgon çokluvevrendeki düzeni ortadan kaldırmadan başka bir şey istemez. Delirtecek özelliklerin ve dürtülerin tek bir bedende toplanmış hali olan Zebanilerin Efendisi diğer zebanilerde ve zebani efendilerinde korku ve öfke uyandırır.

Demorgorgon bir insanın üç katı uzunluktadır, gövdesi bir yılan gibi bükümlü ve bir oragutan kadar güçlüdür. Vantuzlu dokunacıları kol görevini görür. Kertenkelemsi alt gövdesi, perdeli ve pençeli ayaklarla sona erer. Çatallı kuyruğunun kurbaca benzer uzularının sonunda jilet kadar keskin bıçaklar vardır. Zebaniler Efendisi, iki tane nefret dolu babun kafasına sahiptir ve her iki kafa da delidir. Sadece bu iki yarının birbirleriyle olan mücadelesi sayesinde bu zebani efendisinin istekleri kontrol altında tutulmaktadır.

## GRAZ'ZT

Zebani efendisi Graz'zt neredeyse üç metrelik boyuyla karanlık bir çekiciliğe sahip görünür. Kara Efendi'yi zebani efendilerinin en insana benzeyeni olarak düşünenler sürekli entrikalar tasarlayan kalbindeki kötülüğü ciddi ölçüde hafife alırlar.

Graz'zt'n görünüşü oldukça etkileyicidir, zebani doğası kendini abanoz rengi derisinde, sivri kulaklarında, sarı köpek dişlerinde, kafasındaki boynuzlarda ve altı parmaklı ellerinde gösterir. Şık giyinmeye ve şatafata meraklıdır, arızalarını tebaasıyla, sevgiileriyle ve eşleriyle bastırır ki bunların arasında olan albastılar ve karabastılar en sevdikleridir

## JUIBLEX

Balçıkların ve sızıkların zebani efendisi olan Juiblex, Dipsiz Çukurların derinliklerinde gezinen, zehirli sıvıların karışımıdır. Çarpık haldeki Yüzsüz Efendi ne tarikatçıları ne de ölümlü hizmetkarları önemser ve tek isteği tüm yaratıkları kendisinin benzeri olan biçimsiz yaratıklara dönüştürmektir.

Dinlenme halinde Juiblex zehirli ve baloncuklar çıkararak bir kitle halinde etrafa yayılır, havayı iğrenç bir kokuyla kaplar. Bu zebani efendisinin karışma savaşmak için yaratıkların çıktığı nadir durumları Jubilex kendini, siyah ve yeşil damarlarla kaplı titreyen bir koni haline getirir. Nefret dolu kırmızı gözleri jelaletinin gövdesinde doluşur dururken vücudundan çıkan uzantılar ağgözlüce ulaşabileceği her yaratığa saldırır.

## LOLTH

Örtümceklerin Zebani Kraliçesi, kara elflerin kötü koruyucu analarıdır. Her düşüncesi kinle doludur ve ahlaksızlığı en inancın din insanlarını bile yoldan çıkarabilir. Kendine bağlı olanları idare ederken Asıl Efendi'nin dünyaları boyunca entrika ağıları kurar, kendini takip eden kara elflerin bu dünyaları onun için kontrol altına alacağı anı iple çeker.

Loth ölümlülerin âleminde bulunan takipçilerine kendini göstermek istediğinde ki bunu son derece sık yapar, kuvrak, kadın bir kara elf olarak görünür. Savaş çıktığında -veya takipçilerine, kendisinden korkmaları gerektiğini hatırlatmak istediğinde- Lolth'ın alt bedeni bıçaklarla kaplı bacaklara ve düşmanlarını parçalayan keskin kemiklere sahip olan devasa, zebanimsi bir örümceğe dönüşür.

## ORCUS

Hortlakların Zebani Efendisi ve Kan Efendisi olarak bilinen zebani efendisi Orcus'a hortlaklar ve hortlak gücünü kullanabilen canlı yaratıklar tarafından ibadet edilir. Sürekli plan kuran ve yok oluşu bir varlık olan Orcus çokluverni sonsuza kadar kendi iradesinin istekleri hariç olmak üzere hiç değişmeyen, bir ölüme ve karanlık yeri haline getirmeyi ister.

Hortlakların Zebani Efendisi iğrenç ve şişman bir yaratıktır, gövdesi insanların gövdesine benzerken keçi ayakları güçlü, koça benzer başı ise kurumustur. Yarahı bedeni hastalıklı kokusu yayar ama çürümekte olan başı ve parlayan kırmızı gözleri çoktan ölmüştür. Büyük, siyah yarası kanatları sırtından çıkar, hareket ettikçe havayı iğrenç bir kokuyla doldurur.

Orcus, *Orcus'un Sihirli Değneği* olarak bilinen köttücl bir silah, ucuca insan kafatasına benzer bir parça bulunan bozdoğan benzer obsiyeni bir değnek kullanır. Kendini hortlaklarla sarar ve onun kontrolü altında olmayan canlı yaratıkları onun için lanetlenmişlerdir.

## YEENOGHU

Sırtlandamların Efendisi ve Kasap Canavar olarak bilinen zebani efendisi Yeenoghu katliam ve bilinçsiz yok edici yapı yapar tutuşur. Sırtlandamlar onun ölümcül silahlarıdır ve onları, kendi adına daha büyük katliamlar yapmaları için yönlendirir. Keder ve umutsuzluktan zevk alan Sırtlandam Efendisi ölenin cesediyle kendine ziyafet çekecek son sırtlandam kalıncaya kadar dünyanın terk edilmiş bir yer haline gelmesini arzular.

Yeenoghu kara ıgnelli bir omurgaya ve zümrüt yeşili alevle yanan gözlerle sahip devasa, yarahı bir sırtlandam olarak görünür. Zırlı, öldürdüğü düşmanlarından aldığı kalkanlar ve zırların birbirine yamaşmasından ibarettir ve öldürdüğü düşmanlarının derisiyle süslenmiştir. Yeenoghu savaş esnasında Kasap dediği zincirli bozdoğanı kullanabilir ya da düşmanlarını dişleri ve pençeleriyle parçalarken özgürce onların üzerinde uçabilir.

## DiĞER ZEBANİ EFENDİLERİ

Dipsiz Çukurlar'da hüküm süren zebani efendilerinin tam sayısını kesin bilmez. Bu âlemin sonsuz derinliği sahip olduğu düşünüldürse güçlü zebaniler sürekli zebani efendisi olmak için yükselmekte ve ondan da hızlı bir şekilde düşmektedir. Zebanologların isimlendirmesine fırsat verecek kadar uzun süre varlığını koruyan zebani efendileri arasında Aldatma Efendisi Fraz-Urb'luu, Gazap Efendisi Kostchtchie, Aşağı Hava Kralıklarının Efendisi Pazuzu ve Mantarların Hanımı Zuggtmoy sayılabilir.

## ZEBANİ TÜRLERİ

Zebanologlar zebanilerin kaotik dağılımlarını tür olarak bilinen geniş, güç kategorilerine bölmüştür. Çoğu zebani bu altı ana türden birine girer. En zayıfları 1. Türden olurlar en güçlüleri de 6. Türdendir. Bu altı ana türün dışındaki zebaniler küçük ve büyük zebani efendileri olarak gruplandırılmıştır.

### TÜRLERİNE GÖRE ZEBANİLER

Tür	Örnek
1	mitçin, gölge zebanisi, zögey
2	şeşe, demirkaynak
3	irke, cazi
4	korşak
5	şahmaran
6	iskarotuh, süseren



## İSKAROTUH

Kadim ve korkunç kötülüğün vücut bulmuş hali olan iskarotuhlar zebani ordularının kumandanlığını yapar, kendilerine karşı çıkan her yaratığı yok ederken güçlü olmanın yollarını arlar.

Alevli bir kırbaç ve fırtınanın gücünü çağırabilen bir uzun kılıç kullanan bir iskarotuh, savaşta öfke ve nefret sayesinde ölümlü durulamaz bir güç olur. Bu şiddetli öfkesini ölüm sancısına aktarır, en güçlü düşmanlarını bile yok edebilecek bir patlamayla ötür.

## MİTÇİN

Mitçinler, Dipsiz Çukurların vahşiliğini ve acımasızlığını temsil ederler. Kendilerinden daha güçlü olan düşmanları yenmek için birlik olur, kazandıkları zaferlerden iğrenç abideler yapar ve bölgelerini bunlarla süslerler.

Bir mitçin korkunç, eğik bedeni ve çenesinden çıkan dişlerle devasa bir orangutan gibi görünür. Boyları 2,5 metre, omuzları geniş, ağırlıkları 300 kilograma yakındır. Yerde maymun gibi yürür ama büyük bir hız ve çeviklikle tırmanır.

## SEŞE

Bu tiksinc ve göründü nefret uyandıran zebani, bir zebani ve insanın birleşmesinden meydana gelmiş gibi görünür. Çöp gibi ince uzun bacaklara sahip olan bir seşe duvarlarda ve tavanlarda dolanabilir. Sinir bozan bir vızıl, şeşenin önünde gider, düşmanlarını üzerine çöken korkunç bir tembellik onları saldırıya açık hale getirir.

Aşagılık şeşeler daha güçlü efendilere sorgucu veya şef olarak hizmet ederler. Şeşeler cezalandırmak için yavaş yavaş işkence yapmaya bayılır ve efendilerini terk eden zebanileri bulmada üzerlerine yoktur. Böyle hainleri bulup efendisine iade etmek, korku veya intikam olmaksızın kurbanına işkence yapmasına imkân verir.

## HARSALA

Harsalar en zayıf zebani türleri arasındadır –ebediyet daimi bir memnuniyetsizlik içinde geçirmeye mahkûm olmuş, itici ve kendinden nefret eden yaratıklar. Düşük zekâ seviyeleri onları basit görevler dışında güvenilmez yapar. Bununla beraber bu alandaki eksikliklerini saf hainlik ve kötülüklerle kapatırlar. Harsalar kalabalıklar halinde boş boş durur, memnuniyetsizliklerini yuhalama, tıslama ve hırıldatma oluşan şamata halinde dışa vururlar.

## İRKE

Bir irke ölümlüleri cezbederek, uyararak veya baştan çıkarak yok etmekten büyük bir zevk alır ve bu yaratıklar, onları çağıracağı kadar aptal olan yaratıklarA hizmetini sunan az sayıdaki zebani arasındadır.

Savaşta çok büyük bir güç olsalar da irkeler kurbanlarını güçlü veya zenginliği yem olarak kullanarak onları mahvetmeyi tercih ederler. Aldatmacaya, kurnazlığa ve kötülüğün pazarlıklarına bulaşan bir irke, öngörüsüz zebani çağrılarını ve zayıf iradeli ölümlüleri kandırmak için ganimet yığılan istifler. Tüm bunlara rağmen, kandırma veya aldatma planları başarısız olursa bir irkenin savaşacak ve kazanacak gücü de vardır.

## SÜSEREN

Buksu bir minotora benzeyen süserenler neredeyse altı metrelik boyu sahiptirler. Bir zebani efendisi tarafından kontrol edildiklerinde göz ardı edilemez, yaşayan kuşatma makineleri ve değerli evcil hayvanlar olarak görev yaparlar. Süserenler, labirenti veya yapısı sürekli değişen karmaşık yerlerde yönlerini ve nerede olduklarını bulmak konusunda olağüstü bir beceriyi sahiptirler ki böylece takip ettikleri avlarına korkutucu bir av yaşatabilirler.

Bazen devasa süserenler arkalarında, tıpkı sırtında bir binici taşıyan fil gibi daha küçük zebanilerin içinde olduğu bir tahtreden taşırlar.

## DEMİRKİYNAK

Demirkiynaklar, Dipsiz Çukurlar'ın zebani ordularında piyade görevi yaparlar. Fiziksel olarak güçlü olsalar da akıllı değillerdir ve daha güçlü zebaniler için kendilerini feda etmeye kolayca ikna edilebilirler. Saldırıları düşmanın merkezine doğru şiddetlendirirken etrafa yaydıkları iğrenç kokuları en güçlü düşmanların bile hasta edebilir.

## ÇALIK

Aşağı Ailemler' e inen kötü yaratıkların ruhları çalılık haline döner – zebani türünün en aşağı ve alttaki biçimi. Bu çarpık buklar gördükleri zebani olmayan her yaratığa saldırırlar ve ölüm ile kaos isteyenler tarafından Asil Ailem' e çağırılırlar.

Hortlakların Efendisi Orcus'un çalıkları çoğunlukla gulyabaniler ve gölgeler olarak üzere başka hortlak canavarlara dönüştürme gücü vardır. Diğer zebani efendileri çalıkları yer, böylece onları sonsuza değin yok ederler. Aksi halde bir çalığı öldürmek onun iğrenç bir buhar bulutu halinde dağılmasına ve bir gün sonra yeniden çalılık olarak vücut bulmasına neden olur.

## ŞAHMARAN

Dehşetli bir görüntüye sahip olan şahmaranlar alt gövdesi büyük bir yılan, üst gövdeleri ise altı kollu bir insan kadınına benzer.

Altı elinin her birinde bir kılıç kullanan şahmaranlar çok az sayıda kişinin savaşta karşısına çıkmayan cırt eden güçlü bir düşmandırlar. Bu zebanilerin keskin bir zekaları ve etkili taktik hisleri vardır. Çoğunlukla başka zebanileri idare edebilir, onları tek bir amaç için birleştirebilirler. Şahmaranlar genellikle ordularda subay olarak görev yapar, savaşa bodoslama girme fırsatını hiçbir zaman kaçırmazlar.

### GERÇEK ZEBANİ ADLARI

Tüm zebanilerin sıradan bir adları olmakla beraber her zebani efendisinin ve 1. türden 6. türe kadar her zebaninin gizli tuttuğu bir gerçek adı vardır. Bir zebani tılsımlanırsa gerçek adını ortaya çıkarmaya zorlanabilir ve kadim yazmalarda en güçlü zebanilerin gerçek adlarının kayıtlı olduğu söylenir.

Bir zebaninin gerçek adının öğrenen bir ölümü bu şeytani Dipsiz Çukurlar'dan çağırarak ve onu kontrol edilebilir için güçlü bir çağırma büyüsu yapabilir. Bununla beraber bu şekilde Asil Ailem'e getirilen zebanilerin çoğu ortalığı birbirine katmak veya anlaşmazlık ve huzursuzluk yaratmak için elinden gelen her şeyi yapar

## KORSAK

Korsaklar en acayip ve hatta komik olan zebanilerden biridir –bir insanın iki katı uzunluğa, kocaman, şişman bedenini kaldıramayacak kadar küçük görünen sırtındaki tüylü kanatlarla sahip olan ve bir maymun ile yaban domuzunun birleşiminden oluşmuş, çarpık bir yaratık. Aslında bu komik özellikler dikkate değer bir zekâ ve kurnazlığı gizlemektedir.

Korsaklar savaşta dehşet vericidir, kanatlarını kullanarak ön safların üzerinde uçar ve hafif bir çabıyla ortadan kaldırılabilen çok zayıf düşmanlara odaklanırlar. Savaşın sıcağında telepatik olarak daha alt seviyedeki zebanilere emirler yağdırır; düşmanlarında, onları korkutup kaçırarak bir dehşet ve yeis duygusu uyandırır.

Korsaklar nefret ve umutsuzlukla beslenir ama her şeyden çok insanın eti yemekten zevk alırlar. Kilerlerini, Asıl Alem'den kaçırıkları insanımsılarla doldurur, onları özel ayinlerle canlı canlı yerler. Kendilerini kibar ve kültürlü olarak gören bu zebaniler, yemek yerken kirlî ve paslı çatal, bıçak vs. kullanırlar.

## DÖNEK

Döneler Aşağı Alem'leri böcek sürüsü gibi istila etmiştir. Fiziksel olarak zayıftırlar, gölgelerde saklanıp haylazlık ve yaramazlık peşindedirler. Daha güçlü zebaniler onları yemediğinde veya zaman geçirmek için parçalamadığında döneler casuslar ve haberciler olarak kullanılırlar.

Bir dönük hayvan kılığına girebilir ama gerçek biçimi dikenli bir kuyruğu ve boynuzları olan yarım metre boyundaki bir insanımsı gibidir. Dönegin pençesi parmakları ve ayakları vardır ve bunlar hedefine rahatsız edici bir zehir buluşturabilir. Döneler saldırmadıkları zamanlarda görünmez olmayı tercih ederler.

## GÖLGE ZEBANİSİ

Bir zebaninin bedeni yok edildiğinde ve bu buken Sonsuz Derinlikler'de kendine yeni bir beden oluşturması engellendiğinde, özü bazen muğlak bir fiziksel biçim alır. Bu gölge zebanileri normal hiyerarşinin dışında yer alırlar çünkü yaratımları çoğunlukla dönüştürme veya tefriden değil ölümünün yaptığı büyülerden kaynaklanır.

Gölge zebanileri karanlıkta tamamen gözden kaybolur ve hiç ses çıkarmadan hareket edebilirler. Bir gölge zebanisi gösüzüz pençelerini kurbanının korkularıyla kendine ziyafet çekmek, anıların tadına bakmak ve süphelerini içmek için kullanır. Parlak ışık bu buku rahatsız eder, eziyet çektiği ve kendine özgü biçimini görsel önüne serer: Bulanık, muğlak bir karanlık yerine pençeleri kurbanın zihnini lime lime eden, üst gövdesi kanatlı bir insanımsıya benzeyen ama alt gövdesi yokluğa inen bir yaratık ortaya çıkar.

**Gölge Doğası.** Bir gölge zebanisinin havaya, yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

## ZÖGEY

Zögeyler sadece acı vermek ve kargaşa yaratmak için yaşayan aptal, maymun istihali buklardır. Bir zögey, dışarıdan bakıldığında bir insanımsı ile akbabanın devasa birleşimi olarak görünür, eğri büğrü hayvansı bedeni ve geniş kanatları sakatat kokar.

Zögeyler fırsatı yakaladıkça insanımsı etini müdeye indirir, kulakları sağır eden bir sesle gözlerine kestirdikleri kurbanlarını oldukları yere muhlar, başını ve pençeleriyle saldırıya geçerler. Zögeyler kanatlarını salladıkça etrafa zehirli spordardan oluşan bir gaz bulutu yayarlar.

Güzel şeylere gözlerini diken zögeyler, ucuz bir parça mücevher veya süsleme taşı elde etmek için birbirlerine saldırmakta hiç tereddüt etmezler. Ganimet elde etmek için yapıp tutuşmalarına rağmen zögeyler rüşvet vermek zordur. Çünkü istedikleri şeyi alıp onun eski sahibini bir ceset haline getirmek varken pazarlığa gerek yoktur.

## CAZI

Cazılar Lölth'un Nedimeleridir – Örtümcek Kraliçe'nin bir uzantısı; onun casusları, idarecileri ve kötüllüğünün araçları olarak hareket etmeye kendilerini adanmışlardır. İlahelerine Zebaniği Çukurları'nda hizmet ederler ama Lölth bazen cazıları, ona ait ibadethaneleri korumaları ve en kendini adanmış rahibelerine yardım etmeleri için Asıl Alem'e gönderir. Cazılar Lölth'un Zebaniği diyarının dışında şekillenmezler ve kraliçelerinden başka hiçbir zebani efendisine hizmet etmezler.

Dipsiz Çukurlar'ın dışındaki bir cazı, zebani biçimini gizlemek için kara elf bir kadın veya canavarımsı bir örümcek biçimine girebilir. Gerçek biçimindeyse bu buk tek, köttücl bir göze sahip olan sarı balçıktan oluşmuş bir sütun gibidir. Kara elf ve gerçek biçimindeyken cazının dokunuşu tipki zehirli bir örümceğin ısırısı gibi zehirlidir.

### AYRIT: ZEBANİ ÇAĞIRMAK

Bazı zebanilerin, başka zebanileri çağırma şansına olanak tanıyan bir eylem seçeneği vardır.

**Zebani Çağır (1/Gün).** Zebani neyi çağıracağını karar verir ve büyü bir çağrı girişiminde bulunur.

- Bir **iskartoluhun** 1z8 zögey, 1z6 demirkıynak, 1z4 irke, 1z3 korskak, 1z2 şahmaran veya bir süseren çağırma şans 1z6 50'dir
- Bir **mitçinin** bir mitçin çağırma şans 1z6 30'dur.
- Bir **şegenin** bir şeşe çağırma şans 1z6 30'dur.
- Bir **irkenin** 1z3 zögey, 1z2 demirkıynak veya bir irke çağırma şans 1z6 30'dur.
- Bir **demirkıynığın** 2z6 harsa veya bir demirkıynak çağırma şans 1z6 30'dur
- Bir **şahmaranın** 1z6 zögey, 1z4 demirkıynak, 1z3 irke, 1z2 korskak veya bir şahmaran çağırma şans 1z6 50'dir
- Bir **korskığın** 1z4 zögey, 1z3 demirkıynak, 1z2 irke veya bir korskak çağırma şans 1z6 50'dir.
- Bir **zögeyin** 2z4 harsa veya bir zögey çağırma şans 1z6 30'dur.
- Bir **cazının** bir cazı çağırma şans 1z6 50'dir

Çağırılan zebani, onu çağırandan en fazla 24 metre uzakta ve boş bir alanda ortaya çıkar ve çağırıcısının mütefakirdir ve başka zebanileri çağıramaz. 1 dakika boyunca ya da kendisi veya onu çağırın ölünceye ya da onu çağırın, bir eylem olarak onu geri gönderinceye kadar varlığını korur.



ZEBANİLER ÇAĞIRMAŞI VE KONTROL ETİMESİ ACI  
VERECEK DERECEDE ZOR OLAN YARATIKLARDIR.  
KALBI VEYA İRADESİ ZAYIF OLANLARIN  
TAŞINABİLECEĞİ BİR YÜK DEĞİLDİR.  
-İÇGÜMLÜ'N ZEBANOMİKONU'NDAN.

## İSKAROTUH

Kocaman buk (zebanî), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 19 (doğal zırh)  
Can Puanı 262 (21x12 + 126)  
Hızı 16 m., uçuş 32 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
26 (+8)	15 (+2)	22 (+6)	20 (+5)	16 (+3)	22 (+6)

Kurtulma Kontrolleri Güç +14, Bün +12, Bil +9, Kar +12

Zarar Dirençleri soğuk, yıldırım; büyüsz silahların verdiği  
sersemletici, delici ve kesici zararlar

Zarar Bağışıklıkları ateş, zehir

Durum Bağışıklıkları zehirlenme

Duyular gerçekgörü 48 m., edilgen algı 13

Diller Cehennemce, telepati 48 m.

Zorluk 19 (22.000 DP)

**Ölüm Sanısı.** İskarotuh öldüğünde patlar ve ondan en fazla  
12 metre uzaklıkta bulunan her yaratığın GS 20 Çeviklik kurtulma  
kontrolü yapması, başarsız olanların 70 (20x6) ateş zararı, başarılı  
olanların verilen zararın yarısını alması gerekir. Patlama, etraftaki  
güyilmeyen veya taşınmayan yanabilir nesneleri tutuşturur ve  
iskarotuhun silahlarını yok eder.

**Ateş Aylası.** İskarotuhun her sırasının başında ondan en fazla 2 metre  
uzakta bulunan her yaratık 10 (3x6) ateş zararı alır ve bu alandaki  
güyilmeyen veya taşınmayan yanabilir nesneler yanmaya başlar.

**Büyü Direnci.** İskarotuhun büyülere ve diğer büyülu etkilere karşı  
yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

**Büyülü Silahlar.** İskarotuhun silah saldırıları büyübudur

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** İskarotuh iki saldırı yapar: Birî uzun kılıcıyla ve birî de  
kırbaçıyla.

**Uzun Kılıç.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +14, erim 4 m., bir  
hedef. **İsabet:** 21 (3x8 + 8) kesici zarar ve 13 (3x8) yıldırım zararı. Eğer  
iskarotuhun yaptığı bir kritik vuruşsa zarar zararların iki yerine üç defa  
atar.

**Kırbaç.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +14, erim 12 m., bir hedef.  
**İsabet:** 15 (2x6 + 8) kesici zarar ve 10 (3x6) ateş zararı ve hedef başarılı  
bir GS 20 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da iskarotuha doğru 10  
metre çekilmelidir.

**İşinlanma.** İskarotuh büyülu olarak, giydiği (üzerindeki) veya taşıdığı  
ekipmanla beraber görebildiği ve boş olan kendisinden en fazla 48  
metre uzaklıktaki bir alana işinlanabilir.





## MİTÇİN

*Büyük buk (zebanî), kaotik kötü*

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)

Can Puanı 68 (8x10 + 24)

Hızı 16 m., tırmanma 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	7 (-2)	14 (+2)	9 (-1)

Kurtulma Kontrolleri Çev +5, Bün +6

Beceriler Algı +5, Gizlilik +5

Zarar Dirençleri soğuk, ateş, yıldırım

Zarar Bağışıklıkları zehir

Durum Bağışıklıkları zehirlenme

Duyular körgörü 12 m., karagörü 48 m., edilgen algı 15

Diller Cehennemce, telepatı 48 m.

Zorluk 5 (1.800 DP)

**Doğal Büyüyapımı.** Mitçin büyü yapma yeteneği Bilgelik'tir (büyü kurtulma GS'si 13). Mitçin, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

1/Gün: dolandoloz, hayali güç

2/Gün: görünmezlik (sadece kendine), kendini gizle

**Korkusuz.** Mitçin, kendi sırasının başında, bu sırada yapacağı tüm yakın dövüş silahlı saldırılarında avantaj kazanabilir ama bir sonraki sırasının başına kadar ona yapılan tüm saldırı kontrollerinin de avantajı olur.

**Koşarak Uzun Atlama.** Mitçin koşarak başladığı uzun atlamının mesafesi 16 metre ve yüksek (yukarı yönlü) zıplamasının mesafesi de 8 metredir.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Mitçin üç saldırı yapar: Biri ısınıyla ve diğer ikisi yumruklarıyla.

**Isırık. Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı:** Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef.

**Isabet:** 11 (2z6 + 4) delici zarar.

**Yumruk. Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı:** Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef.

**Isabet:** 9 (1x10 + 4) sersemletici zarar.



## ŞEŞE

Büyük buk (zebani), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)  
Can Puanı 84 (13±10 + 13)  
Hızı 8 m., uçuşa 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

Kurtulma Kontrolleri Çev +5, Bil +5  
Beceriler Algı +5  
Zarar Dirençleri soğuk, ateş, yıldırım  
Zarar Bağışıklıkları zehir  
Durum Bağışıklıkları zehirlenme  
Duyular korgörüşü 4 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 15  
Diller Cehennemce, telepati 48 m.  
Zorluk 6 (2.300 DP)

**Vızıltı.** Şeşe, zebanilerin bağışık olduğu korkunç bir vızıldama sesi çıkarır. Sırasına şeşeden en fazla 12 metre uzakta başlayan her yaratık başarılı bir GS 12 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 10 dakika boyunca bilincini kaybetmelidir (bilinçsiz) Vızıldamayı duymayan bir yaratık kurtulma kontrolünde otomatik olarak başarılı olur. Vızıldamadan etkilenen bir yaratık için bu etki, zarar alırsa veya başka bir yaratık eylemini kullanarak üzerine kutsal su serperse sona erer. Bir yaratığın kurtulma kontrolü başarılıysa ya da vızıldama etkisi o yaratık için sona erdiyse bu yaratık, bu etkiye karşı 24 saat bağışıklık kazanmış demektir.

**Büyük Direnci.** Şeşenin büyülere ve diğer büyülu etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

**Örümcek Ayağı.** Şeşe baş aşağı halde tavanlar da dâhil olmak üzere yetenek kontrolü yapmaksızın zor yüzeylere tırmanabilir.

## EYLEMLER

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +5, erim 2 m., bir yaratık. İsabet: 16 (4±6 + 2) delici zarar ve 24 (7±6) çürütücü zarar ve hedefin en yüksek can puanı aldığı çürütücü zarar kadar azalır. Bu etki hedefin en yüksek can puanını 0'a düşürürse o yaratık ölür. Hedefin en yüksek can puanındaki bu azalma o bir uzun molayı tamamlayıncaya veya büyük onama büyüü gibi bir büyük tarafından etkilenene kadar sürer.



## HARSA

Küçük buk (zebani), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 11 (doğal zırh)  
Can Puanı 18 (4±6 + 4)  
Hızı 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	5 (-3)	8 (-1)	3 (-4)

Zarar Dirençleri soğuk, ateş, yıldırım  
Zarar Bağışıklıkları zehir  
Durum Bağışıklıkları zehirlenme  
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 9  
Diller Cehennemce, telepati 24 m. (sadece Cehennemceyi anlayan yaratıklarla)  
Zorluk 1/4 (50 DP)

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Harsa iki saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve biri de pençeleriyle.

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +2, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 3 (1±6) delici zarar.

**Pençeler.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +2, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 5 (2±6) kesici zarar

**Kokuşuk Bulut (1/Gün).** Harsa merkez olmak üzere 4 metre yarıçaplı alana yeşil renkli iğrenç bir duman yayılır. Bu duman köşelerden döner ve kapladığı alan hafif engelli durumdadır. Bu duman 1 dakika boyunca ya da güçlü bir rüzgâr tarafından dağıtılıncaya kadar varlığını korur. Bu duman içinde sırasına başlayan her yaratığın başarılı bir GS 11 Bünye kurtulma kontrolü yapması ya da bir sonraki sırasının başına değin zehirlenmesi gerekir. Bu şekilde zehirlenmiş hedef kendi sırasında ya sadece eylemini ya da sadece bonus eylemini kullanabilir, yani ikisini aynı sırada kullanamaz ve tepkilerini de kullanamaz.



## İRKE

Büyük buk (zeboni), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)

Can Puanı 157 (15x10 + 75)

Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
20 (+5)	15 (+2)	21 (+5)	19 (+4)	17 (+3)	16 (+3)

Kurtulma Kontrolleri Güç +9, Bün +9, Bil +7, Kar +7

Zarar Dirençleri soğuk, ateş, yıldırım; büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

Zarar Bağışıklıkları zehir

Durum Bağışıklıkları zehirlenme

Duyular gerçekgörü 48 m., edilgen Algı 13

Diller Cehennemce, telepati 48 m.

Zorluk 9 (5.000 DP)

**Doğal Büyüyapımı.** Irkenin büyü yapma yeteneği Zekâ'dır (büyü kurtulma GS'si 16). Irke, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

istediği an: büyüü dağıt, büyüü tespit et, karanlık

1/gün: güç sözü afalla, karmaşa, uçma

**Büyü Direnci.** Irkenin büyülere ve diğer büyüü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Irke dört saldırı yapar: ikisi kışkaçlarıyla ve ikisi yumruklarıyla. Alternatif olarak iki kışkaç saldırısı ve bir büyü de yapabilir.

**Kışkaç. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +9, erim 4 m., bir hedef.

**Isabet:** 16 (2x10 + 5) sersemletici zarar. Hedef Orta veya daha küçük

boyutlu bir yaratıksa yakalanmıştır (kurtulmak için GS 15). Irkenin iki

kışkaçı vardır ve her biri sadece bir hedef yakalayabilir.

**Yumruk. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +9, erim 2 m., bir hedef.

**Isabet:** 7 (2x4 + 2) sersemletici zarar.







## SÜSEREN

Kocaman buk (zebanî), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 19 (doğal zırh)  
Can Puanı 310 (23x12 + 161)  
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
25 (+7)	11 (+0)	25 (+7)	6 (-2)	13 (+1)	14 (+2)

Kurtulma Kontrolleri Güç +13, Çev +6, Bün +13, Bil +7  
Beceriler Algı +7

**Zarar Dirençleri** soğuk, ateş, yıldırım; büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar.

**Zarar Bağışıklıkları** zehir

**Durum Bağışıklıkları** zehirlenme

**Duyular** karanlık 48 m., edilgen Algı 17

**Diller** Cehennemce

**Zorluk** 17 (18.000 DP)

**Hücum.** Eğer süseren, aynı sıranın içinde, bir hedefe boynuzlarıyla saldırı yapmadan önce en az 6 metre düz bir çizgide ilerlerse hedef fazladan 38 (7x10) delici zarar alır. Eğer hedef bir yaratıksa

GS 21 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da 8 metre geri itilip, yere devrilmelidir.

**Labirent Anısı.** Süseren daha önce yolculuk yaptığı bir yolu eksiksiz şekilde hatırlar.

**Büyü Direnci.** Süserenin büyülere ve diğer büyü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

**Kuşotma Canavarı.** Süseren nesnelere ve binalara iki kat fazla zarar verir.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Süseren üç saldırı yapar: İkişi yumruklarıyla ve biri toynağıyla.

**Yumruk.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +13, erim 4 m., bir hedef. İsobet: 20 (3x8 + 7) sersemletici zarar.

**Toynak.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +13, erim 2 m., bir hedef. İsobet: 23 (3x10 + 7) sersemletici zarar. Eğer hedef bir yaratıksa başarılı bir GS 21 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da yere devrilmelidir.

**Boynuzlar.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +13, erim 4 m., bir hedef. İsobet: 45 (7x10 + 7) delici zarar.



"BU LANETLİ SEFİL TÖN HİÇ ACIMAN OLMASIN.  
KAHROLASICA SEY GÜÇLENDİ BİR ÇÜN BİR ZEBANİ  
EFENDİSİ OLABİLİR."  
—KAOİİK EHRİKÖL

## DEMİRKİYNAK

Büyük buk (zabanı), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 16 (doğal zırh)  
Can Puanı 136 (13z10 + 65)  
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	17 (+3)	20 (+5)	5 (-3)	12 (+1)	13 (+1)

**Kurtulma Kontrolleri** Güç +7, Bün +8, Bil +4  
**Zarar Dirençleri** soğuk, ateş, yıldırım; büyüüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar.  
**Zarar Bağışıklıkları** zehir  
**Durum Bağışıklıkları** zehirlenme  
**Duyular** karagörü 48 m., edilgen Algı 11  
**Diller** Cehennemce, telepatı 48 m.  
**Zorluk** 8 (3.900 DP)

**Büyü Direnci.** Demirkıynakın büyülere ve diğer büyüü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

**Koku.** Sıraına demirkıynaktan en fazla 4 metre uzakta başlayan her yaratığın başarılı bir GS 14 Bün'e kurtulma kontrolü yapması ya da bir sonraki sırasının başına kadar zehirlenmesi gerekir. Başarılı bir kurtulma kontrolü yapan yaratığın, demirkıynakın kokusuna karşı 24 saat bağışıklığı olur.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Demirkıynak üç saldırı yapar: Biri ısıngıyla ve ikisi pençeleriyle.

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +7, erim 2 m., bir hedef. Isabet: 15 (2z10 + 4) delici zarar.

**Pençe.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +7, erim 2 m., bir hedef. Isabet: 11 (2z6 + 4) kesici zarar.



## ÇALIK

Küçük buk (zabanı), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 9  
Can Puanı 9 (2z6 + 2)  
Hızı 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	9 (-1)	13 (+1)	3 (-4)	8 (-1)	4 (-3)

**Zarar Dirençleri** soğuk, ateş, yıldırım  
**Zarar Bağışıklıkları** zehir  
**Durum Bağışıklıkları** bıslanma, korkma, zehirlenme  
**Duyular** karagörü 24 m., edilgen Algı 9  
**Diller** Cehennemceyi anlar ama konuşamaz  
**Zorluk** 1/8 (25 DP)

## EYLEMLER

**Pençeler.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +2, erim 2 m., bir hedef. Isabet: 5 (2z4) kesici zarar.





"TAPINACIN HER TARAFINA BEDEN PARÇALARI SAÇILMIŞTI. TARİKATÇILARIN ÇÖĞÜLÜ BİR ZEBANİ ÇAĞIRDIKLARI VE BUNDAN İPŞİMAN OLACAK KADAR YAŞAYAMADIKLARI SONUÇUNA VARDIK. AYNI SONA UÇARAHAMAK İÇİN KEŞİF GEZİMİZİ ERKEN BİTİRDİK VE KUYRUĞUĞUMUZU BAĞAKLARIMIZIN ARASINA KİSTİRMİŞ HALDE HOMMELET KASABASINA GERİ DÖNDÜK. RUFUS VE BURNE BİZE GÜLHEKİTEN YERLERE YATMIŞLARDI."

—NELUHÉ, GENÇ BİR YARİ-ELF  
SHİBERAZIN, UNUSURSAZ KÖTÜLÜK  
TAPINACI'NA YAPTIĞI İLK VE TEK  
ZİYARETİNİN GÜNLÜĞÜNDEN.



## ŞAHMARAN

Büyük buk (zebanî), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)

Can Puanı 189 (18x10 + 90)

Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	20 (+5)	20 (+5)	18 (+4)	16 (+3)	20 (+5)

**Kurtulma Kontrolleri** Güç +9, Bün +10, Bil +8, Kar +10

Zarar Dirençleri soğuk, ateş, yıldırım; büyüsüz silahların verdiği

sersemletici, delici ve kesici zararlar

Zarar Bağışıklıkları zehir

Durum Bağışıklıkları zehirlenme

Duyular gerçekgörü 48 m., edilgen Algı 13

Diller Cehennemce, telepatı 48 m.

Zorluk 16 (15.000 DP)

**Büyük Direnç.** Şahmaranın büyülere ve diğer büyüleri etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

**Büyülü Silahlar.** Şahmaranın silah saldırıları büyüdür.

**Tepkisel.** Şahmaran savaş esnasında her sırada (tüm yaratıkların sırasında; yani savaşta toplam 5 yaratık varsa 5 defa, 10 yaratık varsa 10 defa vs.) tepki kullanabilir.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Şahmaran yedi saldırı yapar: Altısı uzun kılıcıyla ve biri kuyruğuyla.

**Uzun Kılıç. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +9, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 13 (2x8 + 4) kesici zarar.

**Kuyruk. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +9, erim 4 m., bir yaratık. İsabet: 15 (2x10 + 4) sersemletici zarar. Eğer hedef Orta veya daha küçük boyutlu bir yaratıksa yakalanmıştır (kurtulmak için GS 19). Yakalanma sona erinceye değin hedefin durumu kısıtlanmıştır. Şahmaran otomatik olarak yakalanmış hedefe kuyruğuyla vurabilir ve başka hedeflere karşı kuyruk saldırısı yapamaz.

**İşinlanma.** Şahmaran büyüleri olarak, giydiği (üzerindeki) veya taşıdığı ekipmanla beraber görebildiği ve boş olan kendisinden en fazla 48 metre uzaklıktaki bir alana işinlanabilir.

## TEPKİLER

**Savuşturma.** Şahmaran, kendine isabet edecek tek bir yakın dövüş silahı saldırısına karşı ZS sine 5 ekleyebilir. Şahmaranın bunu yapabilmesi için saldırganı görmesi ve bir yakın dövüş silahı kullanıyor olması gerekir.





## KORSAK

*Büyük buk (zebanî), kaotik kötü*

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)

Can Puanı 184 (16x10 + 96)

Hızı 8 m., uçuş 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
21 (+5)	10 (+0)	22 (+6)	19 (+4)	12 (+1)	15 (+2)

Kurtulma Kontrolleri Bün +11, Zek +9, Bil +6, Kar +7

Zarar Dirençleri soğuk, ateş, yıldırım; büyüüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

Zarar Bağışıklıkları zehir

Durum Bağışıklıkları zehirlenme

Duyular gerçekgörü 48 m., edilgen Algı 11

Diller Cehennemce, telepatı 48 m.

Zorluk 13 (10.000 DP)

**Büyü Direnci.** Korşak'ın büyülere ve diğer büyüü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Korşak, yapabilirse Korku Halesi'nı kullanır. Bunun ardından üç saldırı yapar: Biri ısıngıyla ve ikisi pençeleriyle.

**Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +10, erim 2 m., bir hedef. **İsabet:** 32 (5x10 + 5) delici zarar.

**Pençe. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +10, erim 4 m., bir hedef. **İsabet:** 15 (3x6 + 5) kesici zarar.

**Korku Halesi (Yenilenir 5-6).** Korşak büyüü olarak etrafına göz kamaştırıcı, harikulade, çok renkli bir ışık yayar. Korşaktan en fazla 6 metre uzakta bulunan ve bu ışığı gören her yaratık başarılı bir GS 15 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca ondan korkmalıdır. Her yaratık kendi sırasının sonunda bu kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir ve başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Bir yaratığın kurtulma kontrolü başarılıysa ya da bu etki o yaratık için sona erdiyse bu yaratık, korşak'ın Korku Halesi etkisine karşı 24 saat bağışıklık kazanmış demektir.

**İşinlanma.** Korşak büyüü olarak, gıydığı (üzerindeki) veya taşıdığı ekipmanla beraber görebildiği ve boş olan kendisinden en fazla 48 metre uzaklıktaki bir alana işinlanabilir.





### AYRIT: DÖNEK İPTAŞ

Älempler ötesi iptaşlarla ilgilenen ölümlü büyü yapıcılar, dönekleri çağırması kolay ve hizmet etmeye meraklı yaratıklar olarak bulurlar. Dönek, yalaka hizmetkâr rolünü gayet iyi doldurur. Efendisine iyi hizmet eder ama ölümlüleri daha çok ve daha kaotik şeyler yapmaya yönlendirirler. Böyle döneklerin şu özelliği olur **İptaş**. Dönek başka bir yaratığa iptaş olarak hizmet edebilir, bunu isteyen efendisiyle arasında telepatik bir bağ oluşturabilir. İkisi birbirine bu şekilde bağlıysen, her ikisi birbirinden en fazla 2 kilometre uzakta olmak şartıyla efendi, döneğin algıladığı her şeyi algılayabilir. Dönek, efendisinden en fazla 4 metre uzaklıktayken efendi, döneğin Büyü Direnci özelliğinden faydalanır. Dönek istediği zaman ve istediği nedenden dolayı iptaş olma hizmetini ve böylece telepatik bağlantıyı sonlandırabilir.

## DÖNEK

*Minik buk (zebani, biçimdeğiştiren), kaotik kötü*

Zırh Seviyesi 13  
Can Puanı 7 (3z4)  
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
5 (-3)	17 (+3)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	10 (+0)

Beceriler Gizlilik +5  
Zarar Dirençleri soğuk, ateş, yıldırım; büyüüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar  
Zorluk zehir  
Durum Bağışıklıkları zehirlenme  
Duyular Karagörü 48 m., edilgen Algı 10  
Diller Cehennemce, Ortak Lisan  
Zarar Bağışıklıkları 1 (200 DP)

**Biçimdeğiştiren.** Dönek, eylemini kullanarak yarası (hızı 4 m., uçuşu 16 m.), cıyan (hızı 16 m., tırmanma 16 m.) veya kurbaga (hızı 16 m., yüzmeye 16 m.) hayvancıklarından birinin biçimini alabilir veya kendi zebani biçimine dönebilir. Her biçimi için oyun

bilgileri ve puanları ayırdır fakat belirtilen hızlara dikkat edin. Taşdığı herhangi bir ekipman onunla beraber dönüşmez. Eğer dönek ölürse asil haline geri döner.

**Büyü Direnci.** Döneğin büyülere ve diğer büyüü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

### EYLEMLER

**Pençeler (Hayvancıl Biçiminde Isırık).** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. **Isabet:** 5 (1z4 +3) delici zarar ve hedef başarılı bir GS 10 Büyüye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 5 (2z4) zehir zararı almalı ve 1 dakika boyunca zehirlenmelidir. Hedef yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir ve başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

**Korku (1/Gün).** Döneğin seçtiği ve kendisinden en fazla 8 metre uzakta bulunan bir yaratık başarılı bir GS 10 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da durumu 1 dakika boyunca korkmuş olmalıdır. Hedef yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir ve başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Eğer dönek hedef yaratığın görebileceği bir yerdeyse bu kontrolün dezavantajı vardır.

**Görünmezlik.** Dönek, saldırı yapana veya Korku özelliğini kullanarak ya da konsantrasyonu (bir büyüye konsantrite oluyormuşçasına) sona erene kadar büyüü olarak görünmez olur. Taşdığı veya giydiği her şey dönekle temas halinde olduğu süreçte görünmez olur.



## GÖLGE ZEBANİSİ

Orta Buk (zebanî), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 13  
Can Puanı 66 (12x8 + 12)  
Hızı 12 m., uçuş 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
7 (-5)	17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)

**Kurtulma Kontrolleri** Çev +5, Kar +4  
**Beceriler** Gizlilik +7  
**Zarar Hassasiyetleri** ısıltı  
**Zarar Dirençleri** asit, ateş, çürütücü, gümbürtü; büyüsz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar  
**Zarar Bağışıklıkları** soğuk, yıldırım, zehir  
**Durum Bağışıklıkları** bitkinlik, yakalanma, felç olma, taşlaşma, zehirlenme, yere düşme, kısıtlanma  
**Duyular** karagörü 48 m., edilgen Algı 11  
**Diller** Cehennemce, telepati 48 m.  
**Zorluk** 4 (1.110 DP)

**Tinsel Hareket.** Gölge zebanisi, sanki onlar zorlu araziymişçesine diğer yaratıkların ve nesnelerin içinden geçebilir. Eğer sırasını bir nesnenin içinde sonlandırsa 5 (1x10) büyü gücü zararı alır.

**Gün Işığı Hassasiyeti.** Gölge zebanisi, güneş ışığından kaynaklı saldırı kontrollerinde ve görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde dezavantajı vardır.

**Gölge Gizliliği.** Gölge zebanisi alacakaranlık veya karanlıktan bonus eylem olarak Gizlenme eylemini kullanabilir.

## EYLEMLER

**Pençeler.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +5, erim 2 m., bir yaratık. Isabet: 10 (2x6 + 3) zihinsel zarar veya eğer gölge zebanisinin saldırı kontrolünde avantajı olursa 17 (4x6 + 3) zihinsel zarar.



## ZÖGEY

Büyük buk (zebanî), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)  
Can Puanı 104 (11x10 + 44)  
Hızı 16 m., uçuş 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)	8 (-1)	13 (+1)	8 (-1)

**Kurtulma Kontrolleri** Çev +5, Bil +4, Kar +2  
**Zarar Dirençleri** soğuk, ateş, yıldırım; büyüsz saldırılarını verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar  
**Zarar Bağışıklıkları** zehir  
**Durum Bağışıklıkları** zehirlenme  
**Duyular** karagörü 48 m., edilgen Algı 11  
**Diller** Cehennemce, telepati 48 m.  
**Zorluk** 6 (2.300 DP)

**Büyük Direnci.** Zögeyin büyülere ve diğer büyüülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Zögey iki saldırı yapar: Biri gagasıyla ve biri pençeleriyle.

**Gaga.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +6, erim 2 m., bir hedef. Isabet: 10 (2x6 + 3) delici zarar.

**Pençeler.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +6, erim 2 m., bir hedef. Isabet: 14 (2x10 + 3) kesici zarar.

**Sporlar (Yenilenir 6).** Zögey merkez olmak üzere 6 metrelik yarışçaya sahip alana zehirli sporlardan oluşan bir bulut yayılır. Sporlar köşelerden dönebilir. Bu alandaki her yaratık başanlı bir GS 14 Bünge kurtulma kontrolü yapmalı ya da zehirlenmelidir. Hedef bu şekilde zehirlenmişken her sırasının başında 5 (1x10) zehir zararı alır. Hedef her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Hedefin üzerine bir şişe kutsal suyu boşaltmak da bu etkiyi sonlandırır.

**Donduran Çılgın (1/Gün).** Zögey kan donduran bir çılgın atar. Zögeyen en fazla 8 metre uzaktaki bulunan ve bu çılgıni duyan ve zebani olmayan her yaratık başanlı bir GS 14 Bünge kurtulma kontrolü yapmalı ya da zögeyin bir sonraki sırasının sonuna kadar affalamalıdır.





## CAZI

Orta buk (zebani, biçimdeğiştiren), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)

Can Puanı 136 (16z8 + 64)

Hızı 12 m., tırmanma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	15 (+2)	15 (+2)

Kurtulma Kontrolleri Çev +6, Zek +5, Bil +6, Kar +6

Becerler Aldatma +10, Sezgi +6

Zarar Dirençleri soğuk, ateş, yıldırım; büyüüz silahların verdiği

sersemletici, delici ve kesici zararlar

Zarar Bağışıklıkları zehir

Durum Bağışıklıkları zehirlenme

Duyular karagörü 48 m., edilgen Alğı 12

Diller Cehennemce, Elfçe, Karanlıkaltca

Zorluk 10 (5.900 DP)

**Biçimdeğiştiren.** Cazi, eylemini kullanarak kadın bir kara elf veya dev bir örümcek biçimini alabilir veya kendi zebani biçimine dönebilir. Her biçimi için oyun bilgileri ve puanları aynıdır. Taşdığı herhangi bir ekipman onunla beraber dönüşmez. Eğer cazı ölüşe asıl haline geri döner.

**Büyü Direnci.** Cazının büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

**Örümcek Ayağı.** Cazi baş aşağı halde tavanlar da dâhil olmak üzere yetenek kontrolü yapmaksızın zor yüzeylere tırmanabilir.

**Doğal Büyüyapımı.** Cazının büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 14). Cazi, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İsteddiği an: örümcek ağı, zihin okuma

1/gün: kişiye hükmet

**Ağ Yürüyücüsü.** Cazi, ağdan kaynaklanan hareket kısıtlamalarını yok sayar.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Cazi iki yakın dövüş silahı saldırısı yapar.

**Darbe (Örümcek Biçiminde Isırık).** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +6, erim 2 m. (zebani biçiminde 4 m.), bir hedef. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) sersemletici (örümcek biçiminde delici) ve 21 (6z6) zehir zararı.

**Sis Biçimi.** Cazi zehirli bir duman biçimine ya da kendi gerçek biçimine dönüşür. Taşdığı veya giydiği her şey onunla beraber dönüşür. Ölüşe asıl haline geri döner.

Cazının durumu sis biçimindeyken güçsüzdür ve konuşamaz. Uçma hızı 12 metredir, havada süzülebilir ve hava geçirmez olmayan her yerden geçebilir. Güç, Çeviklik ve Bünye kurtulma kontrollerinde avantajı vardır ve büyüüz zararlarla karşı bağışıklıdır.

Cazi sis biçimindeyken bir yaratığın alanına girip orada durabilir. Bu yaratık ne zaman sırasına cazının alanında başlarsa başarılı bir GS 14 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da bir sonraki sırasının başına kadar zehirlenmelidir. Hedef bu şekilde zehirlenmişken durumu güçsüzdür.

## ŞEYTANLAR

Şeytanlar, zorbalığın, zulmün ve tiranlığın ete kemiğe bürünmüş hali, tüm ölümlü yaşamı üzerinde hükümlanlık kurmak için kendini adayan diktatörel bir topluluktur. Baator'un Dokuz Cehennem'i'nin gölgesi çokluvevrenin çok ötesine kadar uzanır ve Nessus'un karanlık efendisi Asmodeus güç ve kudret hürsünü tatmin etmek için tüm acunu egemenliği altına almak için yanıp tutuşur. Bunun için daimi olarak cehennem ordularının sayısını artırır, ruhlarını yozlaştırıp bozmak ve böylece yeni şeytanlar yaratmak için kölelerini sürekli ölümlülerin âlemine gönderir.

**Zulüm Efendileri.** Şeytanlar fethetmek, köleleştirmek ve baskı altına almak için yaşar. Zayıflar üzerinde hüküm sahibi olmaktan sapıkça bir zevk duyarlar ve bir şeytanın bu otoritesini reddeden herhangi bir yaratık huzul ve zalim bir cezaya karşılaşır. Bir şeytan için tüm etkileşimler, gücünü göstermesi için bir fırsattır ve tüm şeytanlar sahip oldukları gücü nasıl kullanacakları ve suistimal edeceklerini çok iyi bilirler.

Şeytanlar, zeki ölümlülerin carunu sikan başarısızlıkların farkındadırlar ve bu bilgiyi, ölümlüleri kötülüğe ve karanlığa çekmek için kullanır, onları kendi sapkın yollarında kullanmak için köleleştirirler. Asıl Âlem'deki şeytanlar nüfuzlarını insanımsı yöneticileri yönlendirmek, kötü düşünceleri fışkırmak, paranoya yaymak ve nihayetinde onları zulüm ve zarar verici eylemlere yönlendirmek için kullanırlar.

**İtaat ve Arzu.** Adil bakış açlarına uygun olarak şeytanlar üstlerini kuskansa veya onlardan nefret etseler dahi onlara itaat ederler. Çünkü bu itaatin ödüllendirileceğini bilirler. Dokuz Cehennem'in hiyerarşisi bu sorgulanamaz sadakate bağlıdır. Eğer o olmazsa bu cehennemi âlem Dipsiz Çukurlar kadar anarşik bir hale bürünür.

Ama aynı zamanda tasarılar düzenlemek şeytanların doğasında vardır ve bu da bazılarında, yönetilmekten duydukları hoşnutsuzlukla çelişir şekilde yönetme arzusunu ortaya çıkarır. Bu yegâne arzu özellikle Dokuz Cehennem'in dokuz katını yönetmesi için Asmodeus tarafından tayin edilen başşeytanlarda güçlüdür. Bu üst rütbeli buklar gerçek gücün tadına varabilen tek şeytanlardır ve onu da en tath içki kadar arzularlar.

**Kara Tüccarlar ve Ruh Alıcılar.** Şeytanlar Aşağı Âlemler'in mahkûmudur ama bu âlemlerin dışına geçitler veya güçlü çağırma büyüleri aracılığıyla gidebilirler. Fayda veya bir ödül elde etmek için ölümlülerle anlaşma yapmaya bayılırlar ama bir ölümlünün böyle bir anlaşma yaparken çok dikkatli olması gerekir. Şeytanlar kurnaz anlaşmacılardır ve bir anlaşmanın uygulanması söz konusu olduğunda son derece acımasızdırlar. Dahası, en aşağı düzeydeki bir şeytan ile yapılan anlaşma bile Asmodeus'un iradesine tabiidir. Böyle bir anlaşmayı bozan herhangi bir ölümlü o an ruhundan vazgeçmiş olur ve ruhu da Dokuz Cehennem'e götürülür.

Bir yaratığın ruhuna sahip olmak o yaratık üzerinde mutlak kontrole sahip olmak demektir ve çoğu şeytan, verebilecekleri buksu güç ve lütuflar için başka bir ödeme yöntemi kabul etmez. Genellikle bir ölümlü doğal yollarla öldüğünde ruhuna el konulmuş olur. Çünkü şeytanlar ölümsüzdür ve yaptıkları anlaşmanın meyve vermesi için yıllar boyunca bekleyebilirler. Eğer bir anlaşma şeytana, bir ölümlünün ruhunu onun ölümlü beklemekten alabilmesine izin veriyorsa bu şeytan, istediği an o ruhu ele geçirmiş olarak Dokuz Cehennem'e dönebilir. Bir şeytan tarafından ele geçirildikten sonra ancak ilahi müdahale bir ruhu serbest bırakabilir.

# CEHENNEMİ HİYERARŞİ

Dokuz Cehennem'in, içinde yaşadığı toplumun her tarafını surlayan katı bir hiyerarşisi vardır. Asmodeus tüm şeytanların yüce yöneticisidir ve Dokuz Cehennem'de bulunan, düşük seviyede bir ilahın güçlerine sahip olan yegâne yaratıktır. Asıl Alem'de de kendisine bir ilah gibi ibadet edilen Asmodeus kötü insanımsı tarikatlara kendi adını almalarını fısıldar. Dokuz Cehennem'de çukur buklarından çok büyük bir gruba kumanda eder. Bu da sayılamayacak kadar çok sayıda asker ve astı bulunduğu anlamına gelir.

En yüce zorba ve zülmkâr hükümdar, zeki bir aldatıcı ve anlaşılmazlığın efendisi olan Asmodeus tahtını, dostlarını yakında ve düşmanlarını da daha yakın gülmek korur. Yönetimle ilgili meselelerin çoğunu, Dokuz Cehennem'in cehennemli bürokrasisinin büyük kısmını oluşturan çukur buklarına ve daha alt seviyede ki başşeytanlara devreder. Tabii bu güçlü şeytanların, hükmettiği Baator'un Tahtı'nı elinden almak için sürekli entrikalar ve komplolar hazırladığını da her zaman bilir. Asmodeus başşeytanları tayin eder ve bu cehennemi hiyerarşinin herhangi bir üyesinin rütbesini ve konumunu istediği gibi değiştirebilir.

Eğer bir şeytan Dokuz Cehennem'in dışında ölse ya bir sülfür bulutu içinde yok olur ya da irin benzeri bir sıvı halinde çözüldür ve arında geldiği yere, Dokuz Cehennem'in katlarından ait olduğuna geri döner. Dokuz Cehennem'de ölen şeytanlar sonsuza kadar yok edilmiştir - ki bu Asmodeus'un bile korktuğu bir durumdur.

**Başşeytanlar.** Başşeytanlar, Dokuz Cehennem'de şu anda hüküm süren veya daha önce hüküm sürmüş tüm yöneticilere (Bkz. Dokuz Cehennem'in Katları ve Efendileri tablosu) ek olarak onların saray maiyetlerini oluşturan düğ ve düşesleri kapsar. Bu düğler ve düşesler, maiyetlerinde oldukları yöneticilere danışman olarak hizmet eder ve bir gün onların yerine geçmeyi umarlar. Her başşeytanın eşsiz bir görünümü vardır ki bu da onların kendilerine ait kötücül doğalarını yansıtır.

**Büyük Şeytanlar.** Büyük şeytanların arasında çukur buklar, erinyeler, boynuzlu şeytanlar ve buz şeytanları vardır ki bunlar da küçük şeytanlara kumanda eder, başşeytanlara hizmet ederler.

**Küçük Şeytanlar.** Küçük şeytanların arasında çok sayıda buğ türü bulunur ki bunlara şeytancıklar, zincir şeytanları, igneli şeytanlar, sakallı şeytanlar ve dikenli şeytanlar, kemik şeytanları dâhildir.

**Lemurlar.** Şeytanların en alt biçimi olan lemurlar, yozlaşmış ölümlülerin çarpık ve işkenceye maruz kalmış ruhlarıdır. Dokuz Cehennem'de öldürülen bir lemurdan kutsanmış bir silahla öldürülse ya da biçimsiz ceset üzerine, hayata geri dönmeden önce kutsal su serpilirse gerçekten ve daimi surette ölmüş olur.

**Terfi ve Tenzil.** Kötü bir ölümlünün ruhu Dokuz Cehennem'e gittiğinde çarpık bir lemurun fiziksel biçimini alır. Başşeytanların ve diğer büyük şeytanların lemurları küçük şeytanlara terfi etme güçleri vardır. Küçük şeytanların büyük şeytanlara terfi etme gücü sadece başşeytanlardadır ve bir büyük şeytanı başşeytan seviyesine çıkarabilecek tek kudret Asmodeus'tadır. Bu şeytani terfi kısa, acılı bir dönüşümlü olur ki bu esnada şeytanın hatıraları hiç değişmezsiniz bir biçimden diğerine taşınır.

Alt seviyede ki terfiler genellikle ihtiyaçtan yapılır. Örneğin, bir çukur buğ kendi idaresinde olan görünmez casuslara sahip olabilmek için lemurları şeytancıklar haline dönüştürebilir. Yüksek seviyeli terfiler neredeyse her zaman liyakata dayalıdır. Örneğin, savaşta yaptıklarıyla öne çıkan bir kemik şeytani, hizmet ettiği başşeytan tarafından bir boynuzlu şeytana terfi edebilir. Bir şeytan çok nadiren bir seferinde birden fazla basamak atlar.

## CEHENNEMİ HİYERARŞİ

1 lemurlar

**Küçük şeytanlar**

2 şeytancıklar

3 dikenli şeytan

4 sakallı şeytan

5 dikenli şeytan

6 zincir şeytani

7 kemik şeytani

**Büyük şeytanlar**

8. boynuzlu şeytan

9. erinyeler

10. buz şeytani

11. çukur buğ

**Başşeytanlar**

12. düğler veya düşesler

13. başdüğler veya başdüşesler

Tenzil şeytanlar arasında başarısızlığın veya itaatsizliğin geleneksel cezasıdır. Başşeytanlar veya büyük şeytanlar, küçük bir şeytani lemura tenzil edilebilir ki bu halde o şeytan, önceki hayatına dair tüm anılarını kaybeder, unuttur. Bir başşeytan büyük bir şeytani küçük bir şeytana tenzil edebilir ama bu halde tenzile uğrayan şeytan anılarını kaybetmez - ve tenzil çok şiddetliyse intikam arayabilir.

Hiçbir şeytan kendine başlılık yemini etmemiş bir şeytani ne terfi edilebilir ne de tenzil edilebilir. Böylece birbirine rakip başşeytanların, karşı tarafın en güçlü hizmetkârlarını tenzil etmesi engellenmiştir. Tüm şeytanlar Asmodeus'a sadakat yemini ettiği için o istediği gibi tüm şeytanları tenzil edebilir, istediği biçime dönüştürebilir.

## DOKUZ CEHENNEM

Dokuz Cehennem, dokuz farklı katmandan oluşan tek bir âlemdir. İlk sekiz katın her biri bir başşeytan tarafından yönetilir. Bu sekiz başşeytan da dokuzuncu kat Nessus'un Başdüğü olan Asmodeus'a karşı sorumludur, ona cevap verirler. Dokuz Cehennem'in en dipte ki katına ulaşmak için sırasıyla tüm sekiz kattan geçilmesi gerekir. Bunu yapmanın en hızlı yolu da bir kattan diğerine aniden dalan Stiks Nehri'dir. Ancak en cesur maceracılar bu yolculuğun korkularına ve dehşetlerine göğüs gerebilir

### GERÇEK ŞEYTAN ADLARI VE MUSKALARI

Tüm şeytanların sıradan bir adları olmakla beraber lemurlar seviyesinin üzerindeki her bir şeytanın gizli tuttuğu bir gerçek adı vardır. Bir şeytan tıslamlarına gerçek adını ortaya çıkarmaya zorlanabilir ve kadim yazmalarda belli başlı şeytanların gerçek adlarının kayıtlı olduğu söylenir.

Bir şeytanın gerçek adını öğrenen bir ölümlü bu şeytani Dokuz Cehennem'den kaçırarak ve hizmetine bağlamak için güçlü bir çağırma büyüsu yapabilir. Bu bağ ayrıca bir şeytan muskası aracılığıyla da kurulabilir. Bu kadim antikalardan her birinin üzerinde, kontrol ettiği şeytanın gerçek adı yazılıdır ve yapıldığında (genellikle bu muskanın yaratıcısının sevdiği binsidir) değerli bir kurbanın kanına daldırılmıştır.

Nasıl çağırılmış olursa olsun bu yolla Asıl Alem'e getirilen bir şeytan böyle hizmet etmeye zorlanmaktan hiç hoşlanmaz. Bununla beraber bu şeytan, ruhu Dokuz Cehennem'e gitsin diye onu çağırmanı yoldan çıkartmak için eline geçen her fırsatı kullanır. Sadece şeytancıklar çağırıldıkları için memnundur ve kolayca onları çağırılara iptişlar olarak hizmet ederler. Ama onlar da kendilerini çağırılardan yoldan çıkartmak için ellerinden geleni yaparlar



## AYRIT: ŞEYTan ÇAĞIRMAK

Bazı şeytanların, başka şeytanları çağırmalarına olanak tanıyan bir eylem seçeneği vardır

**Şeytan Çağır (1/Gün).** Şeytan neyi çağıracağına karar verir ve büyük bir çağrı girişiminde bulunur

- Bir **dikenli şeytan**ın bir dikenli şeytan çağırma şansı yüzde 30 dur
- Bir **sakallı şeytan**ın bir sakallı şeytan çağırma şansı yüzde 30 dur
- Bir **kemik şeytan**ının Z66 ığnelli şeytan veya bir kemik şeytanı çağırma şansı yüzde 40'tır
- Bir **erinyen**in yüzde 326 ığnelli şeytan, 126 sakallı şeytan veya bir erinye çağırma şansı 50'dir
- Bir **boynuzlu şeytan**ın bir boynuzlu şeytan çağırma şansı yüzde 30'dur
- Bir **buz şeytan**ının bir buz şeytanı çağırma şansı yüzde 60'tır
- Bir **çukur buki**, başarısızlık şansı olmaksızın mutlak surette 224 sakallı şeytan, 126 dikenli şeytan veya bir erinye çağırır

Çağırılan şeytan, onu çağırandan en fazla 24 metre uzakta ve boş bir alanda ortaya çıkar ve çağırıcısının muttefidir ve başka şeytanları çağıramaz 1 dakika boyunca ya da kendisi veya onu çağırın ölünceye ya da onu çağırın, bir eylem olarak onu geri gönderinceye kadar varlığını korur

## DİKENLİ ŞEYTan (HAMATULA)

Dizginsiz hurs ve arzusunun yaratıcılık olan dikenli şeytanlar Dokuz Cehennem sakinlerinin ve onların mahzenlerinin korumaları olarak görev yaparlar. Keskin dikenler, ığneller ve kancalarla sarılmış uzun boylu bir insanımsıya benzeyen bu şeytanların pırıl pırıl parlayan gözleri, kendi adına ele geçirebileceği nesneler ve yaratıklar için daima tetiktedir. Bu buklar, zafer kazanmaları halinde ödül elde edebilecekleri tüm savaş ve çatışmaları büyük bir zevkle kabul ederler.

Dikenli şeytanlar tetikte olmalarıyla bilinir ki bu da onları başkına uğramaya zor hale getirir. Sikilmeden, dikkatlerini dağıtmadan görevlerini yerine getirirler. Keskin pençelerini silah olarak kullanır veya onlardan kaçmaya çalışan düşmanlarına ateş topları fırlatırlar.

## SAKALLI ŞEYTan (BARBAZU)

Sakallı şeytanlar başşeytanların ilk saldırı askerleri olarak görev yapar, omuz omuza savaşır ve savaşın kargaşasından zevk alırlar. İster gerçek olsun ister hayali en ufak küçümsemeye girişimine şiddetle cevap verir, testereye benzer kılıçlı muzraklarıyla düşmanları arasında yol açarken kendilerini şiddete boğarlar.

## DOKUZ CEHENNEM'İN KATLARI VE EFENDİLERİ

Kat	Kat Adı	Başdük veya Başdüşes	Önceki Efendisi
1	Avernus	Zariel	Bel, Tiamat
2	Dis	Dispatar	-----
3	Minauros	Mammon	-----
4	Phlegethos	Belial ve Fierna	-----
5	Stygia	Levistus	Geryon
6	Malbolge	Glasya	Malagard, Molok
7	Maladomini	Baalzebul	-----
8	Cania	Mefistofales	-----
9	Nessus	Asmodeus	-----

Bir sakallı şeytan insanımsı biçimlidir, kulakları sivri, derisi pullu, kuyruğu uzun ve pençeleri, buksu doğasını gösterir niteliktedir. Bu şeytanlar adlarını, çenelerini süsleyen yılan benzeyen oluşumlarından alırlar ki bunları kullanarak düşmanlarına saldırır ve onları zehirler böylece güçlü zehirleriyle hedeflerini zayıflatırlar.

## KEMİK ŞEYTan (OSYLUTH)

Öfke, sehvete ve kıskançlığın güdülediği kemik şeytanları Dokuz Cehennem'in efendilerinin patronları olarak görev yaparlar. Zayıf şeytanları işe koşar, kendilerine başkaldıran bukların tenzil edilmesini görmekten özellikle zevk alırlar. Aynı zamanda terfi etmeyi her şeyden çok ister, üstlerini inanılmaz bir şekilde kıskanır, hiç istemedikleri ve işkence gibi geldiği halde onlara dalkavukluk ederler.

Bir kemik şeytanı dışarıdan bakıldığında, kurumuş derisi iskelete sıkıca sarılmış olan insanımsı bir mısır koçanı gibi görünür. Korku verici, kafatasına benzeyen bir başı ve akrebinkine benzeyen bir kuyruğu vardır. Ağır bir cürümte kokusu etrafını sarar. Savaş esnasında pençelerini kullanarak yok edici olsalar da kemikten yapılmış kancalı, gönderli silahları da kullanırlar. Bu silahları, zehirli kuyruklarıyla saldırmadan önce düşmanlarını bastırmakta kullanırlar.

## ZİNCİR ŞEYTan (KYTON)

Bu uğursuz buk, zincirleri bir kefen gibi giyer. Korkutucu bakışıyla daha alt seviyedeki yaratıkları önünde süren bir zincir şeytanı, vücudunu saran zincirleri olduğu kadar yakınlarında bulunan zincirleri de harekete geçirir, kullanır; düşmanlarını destek için onlarda kancaların, bıçakların ve dikenlerin çıkmasına neden olur.

Zincir şeytanları cehennemi dışarıdan açtırmayı seven gardiyanları ve işkencecileri olarak görev yapar, acı ve ıstırap vermekten zevk alırlar. Dokuz Cehennem'de tuzağa düşmüş ölümlülerin ruhlarına işkence yapmaları için çağırırlar, onları buradaki şekli olan ığnenc lemurların üzerine öfkelerini boşaltırlar.

## ERİNYELER

Tüm küçük ve büyük şeytanlar arasında en güzel ve çekicileri olan erinyeler azı ve disiplinli savaşçılardır. Çoktan bir anda saldırır, efendilerine yanlış yapanlara veya Asmodeus'un hükümlerine karşı gelenlere hızlı bir ölüm getirirler. Erinyeler, heykel gibi heybetli vücutlara ve büyük, tüylü kancalara sahip erkek veya kadın insanımsılar gibi görünür. Çoğu, kendilerine özel tasarlanmış zırhlar ve boynuzlu miğferler giyer, ince bir güzelliğe sahip kılıçlar ve yaylar taşırlar. Ayrıca bazıları, güçlü düşmanları yakalamak için *sarma halatı* kullanırlar.

### Ana Sakinleri

Erinyeler, şeytancıklar, ığnelli şeytanlar  
Sakallı şeytanlar, erinyeler, şeytancıklar, ığnelli şeytanlar  
Sakallı şeytanlar, zincir şeytanları, şeytancıklar, ığnelli şeytanlar  
Dikenli şeytanlar, kemik şeytanları, şeytancıklar, ığnelli şeytanlar  
Kemik şeytanları, erinyeler, buz şeytanları, şeytancıklar  
Dikenli şeytanlar, kemik şeytanları, boynuzlu şeytanlar, şeytancıklar  
Dikenli şeytanlar, kemik şeytanları, boynuzlu şeytanlar, şeytancıklar  
Boynuzlu şeytanlar, buz şeytanları, şeytancıklar, çukur bukları  
Tum şeytanlar

Efsaneler, ilk erinyelerin ayartıldıkları veya yanlış yaptıkları için Yukarı Alem'lerden düşen melekler olduğunu anlatır. Erinyeler, fetih ve yozlaştırma görevlerinde gökseller olarak karıştırılma durumlarından her zaman istifade ederler.

## BOYNUZLU ŞEYTAN (MALEBRANCHE)

Boynuzlu şeytanlar savaş söz konusu olduğunda inanılmaz tembellik ve zararlı çıkacak bir duruma girmekten çekinirler. Dahası, kendilerinin güçlü olan her türlü yaratıktan nefret eder ve korkarlar. Yeteri kadar kıskırtıldıklarında veya kızdırıldıklarında bu bukların öfkesi dehşete düşürecek kadar şiddetli olur.

Bir malebranche, div kadar uzun ve demir kadar sert pullarla kaplıdır. Cehennem ordularının uçan askerleri olan bu şeytanlar, aldıkları emirlere harfi harfine itaat ederler. Gökten aniden dalışa geçip yere iner; ölümcül silahlar ve kırbaç gibi kuyruklarıyla saldırır, devasa kanatları ve nefes kesen boynuzlarıyla bakanları dehşete düşürürler.

## BUZ ŞEYTANI (GELUGON)

En çok Stygia ve Cania'nın soğukluğunda bulunan buz şeytanları Dokuz Cehennem'in ordularının kumandanları olarak hizmet eder, öfkeleri ve kızgınlıklarını daha alt seviyedeki şeytanlardan çıkarırlar. Çukur buku olan üstlerinin gücünü imrenen buz şeytanları, terfi almak için aralıksız çalışır. Dokuz Cehennem'in düşmanlarını kesip biçer ve başşeytan efendileri için mümkün olduğunca çok ruh elde etmeye çalışırlar.

İki ayaklı bir böceğe benzeyen buz devlerinin pençeleri, elleri ve ayakları, güçlü çene pençeleri ve jilet keskinliğinde uclarla kaplı uzun bir kuyruğu vardır. Bazıları, buzlu teması düşmanı etkisiz hale getiren dikenli mızraklar taşırlar.

## ŞEYATNCIK

Şeytancılara Aşağı Alem'ler boyunca rastlanır. Ya efendileri için getir götür işleri yapıp, rakipleri gözlüyorlardı ya da ölümlülerle oynayıp onları yanlış yerlere gönderiyorlardı. Bir şeytancık herhangi bir tür kötü efendiyi gururla hizmet eder ama görevlerini hızla veya yetkinlikle yerine getirmesi için güvenilirmez.

Bir şeytancık istediği an hayvan biçimi alabilir ama doğal halinde küçük, kıvrık derili bir insanı andırır; dikenli bir kuyruğu, küçük boynuzları ve deri kanatları vardır. Görünmezken saldırır, zehirli iğnesini hedefine isabet ettirmeye çalışır.

## LEMUR

Bir lemur, ölümlü bir ruh kötülük tarafından çarpıtıldığında ve sonsuzluk boyunca Dokuz Cehennem'e sürüldüğünde ortaya çıkar. Şeytanların en alt biçimi olan lemurlar tiksindirici, biçimsiz yaratıklardır. Daha yüksek bir şeytan biçimine - ki bu genellikle bir şeytancıktır - terfi ettirilene kadar acı çeker ve işkenceye maruz kalırlar.

Bir lemur belli belirsiz bir insanımsı başı ve gövdesine sahip olan eriyik et kütesine benzer. Yüzünde daimi bir ıstırap ifadesi vardır, konuşmama da güçsüz ağzı garip sesler çıkarır.

## AYRIT: ŞEYTANCIK İPTAS

Şeytancılara, ölümlü büyü yapımcıları hizmetinde rastlanabilir; danışmanlar, casuslar ve taşıyıcı olarak ederi. Bir şeytancık, efendisinin sürekli kötü yola itmeye çalışır. Çünkü onun ölümlü ruhu sonunda elde edileceğini bilir. Şeytancıklar, efendilerine karşı muazzam bir sadakat gösterirler ve efendileri tehdit edirse oldukça tehlikeli olabilirler. Bazı şeytancıkların şu özelliği vardır:

**Iptas:** Şeytancık, başka bir yaratıkla ona iptas olarak hizmet etmesi için anlaşma yapabilir. Böylece bunu isteyen efendisi ile arasında telepatik bir bağlantı kurulu. İkisi birbirine bu şekilde bağliken, her ikisi birbirinden en fazla 2 kilometre uzakta olmak şartıyla efendi şeytancığın alıpladığı her şeyi algılayabilir. Şeytancık, efendisinden en fazla 4 metre uzaklıktayken efendi, şeytancığın Büyü Direnci özelliğinden faydalanır. Eğer efendisi yapılan anlaşmanın şartlarını ihlal ederse şeytancık, iptas olma hizmetini ve böylece telepatik bağlantıyı sonlandırabilir.

## ÇUKUR BUKU

Diğer bukların çoğunun tartışmasız efendisi olan çukur buklar Dokuz Cehennem'in başdükleri ve başdüşerlerine hizmet eder ve onların isteklerini yerine getirirler. Bu kudretli şeytanlar Dokuz Cehennem'in generaleridir, onun cehennemi ordularını savaşa götürürler.

Taşkın bir üstünlük ve ayrıcalık duygusuna sahip olan çukur buklar bu cehennemi diyarda garip bir aristokrasi oluşturur. Bu despot ve çıkarıcı zorbarlar, kendileri ve istekleri arasında duran her şeyi ortadan kaldırmak için sadece planlar yapmakla kalmaz Dokuz Cehennem'in karmaşık ve tehlikeli politik oyunlarına bile dâhil olurlar.

Bir çukur buku, kırbaç gibi kuyruğu ve vücuduna pelerin gibi sardığı kocaman kanatlarıyla devasa bir canavardır. Zırhlı pullar vücudunu korur ve dişli çenesinden de güçlü ölümlü yaratıkları yere devirecek bir zehir akar. Savaşta korkusuz olan bir çukur buku en güçlü düşmanını teke tek dövüşte alt etmek, herhangi bir yenilgi ihtimalini kabul etmekten alıkoyma üstünlüğünü ve kibrini göstermek ister.

## İĞNELİ ŞEYTAN (SPINAGON)

Diğer çoğu şeytandan daha küçük olan spinagonlar büyük şeytanların ve başşeytanların habercileri ve casusları olarak görev yaparlar. Onlar Dokuz Cehennem'in gözleri ve kulaklarıdır. İğneli şeytanın zayıflığından iğrenen bir buk bile ona bir parça saygı gösterir.

Bir iğneli şeytanın gövdesi ve kuyruğu iğnelerle doludur ve kuyruğundaki iğneleri, mesafeli bir silahmıçasına fırlatabilir. Bu iğneler temas halinde alev alır.

İğneli şeytanlar haber iletmekleri veya istihbarat toplamadıkları zamanlarda uçan ağır silahlar olarak cehennem ordularında görev yaparlar; zayıflıklarını, bir araya gelecek düşmanlarının üzerine saldırıp, onları taciz etmekle kapatırlar. Terfi ve güç arzusunda olsalar da iğneli şeytanlar doğaları gereği korkaktır ve eğer savaş aleyhlerine döneerse anında dağılıp, kaçarlardı.





## DİKENLİ ŞEYTAN

Orta buk (şeytan), adil kötü

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)

Can Puanı 110 (13z8 + 52)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	17 (+3)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

**Kurtulma Kontrolleri** Güç +6, Bün +7, Bil +5, Kar +5

**Beceriler** Aldatma +5, Zırgı +5, Algi +8

**Zarar Dirençleri** soğuk, gümüşle kaplanmamış büyüsüz silahların verdiği sersemlatici, delici ve kesici zararlar

**Zarar Bağışıklıkları** ateş, zehir

**Durum Bağışıklıkları** zehirlenme

**Duyular** karagörü 48 m., edilgen Algi 18

**Diller** Şeytanca, telepatı 48 m.

**Zorluk** 5 (1.800 DP)

**Dikenli Deri.** Dikenli şeytan, her sırasının başında, yakalamış olduğu her yaratığa 5 (1z10) delici zarar verir.

**Şeytan Gözü.** Büyülü karanlık şeytanın karagörüsünü etkilemez.

**Büyük Direnci.** Şeytanın, büyülere ve diğer büyüli etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Şeytan üç yakın dövüş silahı saldırısı yapar: Biri kuyruğuyla ve diğer ikisi pençeleriyle. Alternatif olarak iki defa Alev Fırlat eylemini kullanabilir.

**Pençe.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +6, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 6 (1z6 + 3) delici zarar.

**Kuyruk.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +6, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 10 (2z6 + 3) delici zarar.

**Alev Fırlat.** Mesafeli Büyü Saldırısı: Saldırısı +5, mesafe 60 m., bir hedef. İsabet: 10 (3z6) ateş zararı. Eğer hedef giyimlen veya taşınmayan yanabilir bir nesneyse yanmaya başlar.



## SAKALLI ŞEYTAN

Orta buk (şeytan), adil kötü

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)

Can Puanı 52 (8z8 + 16)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	9 (-1)	11 (+0)	11 (+0)

**Kurtulma Kontrolleri** Güç +5, Bün +4, Bil +2

**Zarar Dirençleri** soğuk, gümüşle kaplanmamış büyüsüz silahların verdiği sersemlatici, delici ve kesici zararlar

**Zarar Bağışıklıkları** ateş, zehir

**Durum Bağışıklıkları** zehirlenme

**Duyular** karagörü 48 m., edilgen Algi 10

**Diller** Şeytanca, telepatı 48 m.

**Zorluk** 3 (700 DP)

**Şeytan Gözü.** Büyülü karanlık şeytanın karagörüsünü etkilemez.

**Büyük Direnci.** Şeytanın, büyülere ve diğer büyüli etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

**Sadık.** Şeytan, kendisinden en fazla 12 metre uzaklıkta ve görebildiği bir müttefiki olduğu sürece korkutulamaz.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Şeytan iki saldırı yapar: Biri sakallıyla ve diğeri kılıcı mızrağıyla.

**Sakal.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +5, erim 2 m., bir yaratık.

**İsabet:** 6 (1z8 + 2) delici zarar ve hedef başarılı bir GS 12 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca zehirlenmelidir. Bu şekilde zehirlenmiş hedef can puanı kazanamaz. Hedef, her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

**Kılıç Mızrak.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +5, erim 4 m., bir hedef. İsabet: 8 (1z10 + 3) kesici zarar. Eğer hedef, hortlak veya yapı dışında bir yaratıksa başarılı bir GS 12 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da aldığı cehennemiyaradan dolayı her sırasının başında 5 (1z10) can puanı kaybetmelidir. Şeytan, bu şekilde yarananmış hedefe başarılı bir saldırı yaptığı her defasında yaranın verdiği zarar 5 (1z10) artar. Herhangi bir yaratık başarılı bir GS 12 Bilgelik (Tip) kontrolüyle yaranan akan kanı durdurabilir. Hedef büyüli bir iyileştirme etkisine maruz kalırsa da yara kapanıp, iyileşir.





#### AYRIT: KEMİK ŞEYTANI GÖNDERLİ SİLAHI

Bazı kemik şeytanlarının aşağıdaki eylem seçenekleri vardır  
**Çoklusaldırı.** Şeytan iki saldırı yapar. Biri kancalı, gönderli silahıyla ve diğeri kuyruğuyla.

**Kancalı, Gönderli Silah.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı Saldırısı +8, erim 4 m., bir hedef. **İsabet** 17 (2z12 + 4) delici zarar. Eğer hedef kocaman veya daha küçük boyutlu bir yaratıksa yakalanmıştır (kurtulmak için GS 14). Yakalanma sona erinceye değin şeytan bu silahını başka bir hedef için kullanamaz.

### KEMİK ŞEYTANI

*Buyuk buk (şeytan), adil kötü*

Zırh Seviyesi 19 (doğal zırh)

Can Puanı 142 (15x10 + 60)

Hızı 16 m., uçuş 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

**Kurtulma Kontrolleri** Zek +5, Bil +6, Kar +7

**Beceriler** Aldatma +7, Sezgi +6

**Zarar Dirençleri** soğuk, gümüşle kaplanmamış büyüsz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

**Zarar Bağışıklıkları** ateş, zehir

**Durum Bağışıklıkları** zehirlenme

**Duyular** karagörü 48 m., edilgen Algı 12

**Diller** Şeytanca, telepatı 48 m.

**Zorluk** 9 (5.000 DP)

**Şeytan Gözü.** Büyüklü karanlık şeytanın karagörüsünü etkilemez

**Büyü Direnci.** Şeytanın, büyüleri ve diğer büyüklü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

#### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Şeytan üç saldırı yapar: İkiisi pençeleriyle ve biri iğnesiyle.

**Pençe.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +8, erim 4 m., bir hedef. **İsabet:** 8 (1z8 + 4) kesici zarar.

**İğne.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +8, erim 4 m., bir hedef. **İsabet:** 13 (2z8 + 4) delici zarar ve 17 (5z6) zehir zarar ve hedef başarılı bir GS 14 Bünnye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca zehirlenmelidir. Hedef, her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.



## ZİNCİR ŞEYTANI

Orta buk (şeytan), adil kötü

Zırh Seviyesi 16 (doğal zırh)  
Can Puanı 85 (10z8 + 40)  
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

**Kurtulma Kontrolleri** Bün +7, Bil +4, Kar +5  
**Zarar Dirençleri** soğuk, gümüşle kaplanmamış büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar  
**Zarar Bağışıklıkları** ateş, zehir  
**Durum Bağışıklıkları** zehirlenme  
**Duyular** karagörü 48 m., edilgen Algı 11  
**Diller** Şeytanca, telepat 48 m.  
**Zorluk** 8 (3.900 DP)

**Şeytan Gözü.** Büyülü karanlık şeytanın karagörüsünü etkilemez.

**Büyü Direnci.** Şeytanın, büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Şeytan, zincirleriyle iki saldırı yapar.

**Zincir. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +8, erim 4 m., bir hedef. İsbet: 11 (2z6 + 4) kesici zarar. Eğer şeytan zaten başka bir yaratığı

yakalamamışsa hedef yakalanmıştır (kaçmak için GS 14). Yakalanma sona erinceye değin hedefin durumu kısıtlanmıştır ve her sırasının başında 7 (2z6) delici zarar alır.

**Zincirleri Hareketlendir (Uzun veya Kısa bir molayı bitirdiğinde yenilenir).** Şeytanın görebildiği ve ondan en fazla 24 metre uzakta olan en fazla dört zincir —ki bu zincirler taşınmıyor veya giyinmiyor olmalıdır— büyülü olarak jilet keskinliğinde dikenler çıkarır ve şeytanın kontrolünde olmak üzere hareket geçer.

Harekete geçen her zincir ZS'si 20, 20 can puanına sahip, delici zarar karşı direnci ve zihinsel ile gumbürtü zararına karşı bağışıklığı olan bir nesnedir. Şeytan kendi sırasında Çoklusaldırı eylemini kullandığında harekete geçirdiği her bir zincirle fazladan bir zincir saldırısı yapabilir. Harekete geçirilmiş bir zincir kendi başına bir yaratığı yakalayabilir ama bu haldeyken (bir yaratığı yakalamışken) saldırı yapamaz. Harekete geçirilmiş bir zincir 0 can puanına düşerse veya şeytanın durumu güçsüz olursa veya ölse hareketsiz haline yani eski durumuna geri döner.

### TEPKİLER

**Umutsuzluk Maskesi.** Şeytanın görebildiği bir yaratık, sırasına şeytandan en fazla 12 metre uzaklıkta başlarsa şeytan, bu yaratığı terk etmiş sevdiği birisine veya korktuğu bir düşmanına benzeyen bir yanılsama (illüzyon) yaratabilir. Eğer bu yaratık şeytanı görebiliyorsa GS 14 Bilgelik kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da durumu, sırasının sonuna kadar korkmuş olmalıdır.

"KILIÇLA YAŞAR, KILIÇLA ÖLDÜRÜRLER. ÖFKELERİ SÖZ  
KONUSU OLDUĞUNDA GÖZELLİKLERİ HİÇBİR ŞEYDİR."  
-İĞRENÇ KARANLIKLAR KİTABI'NDAN



#### AYRIT: SARMA HALATİ

Bazı erinyeler sarma halatı taşıır (detayları *Zindan Efendisi'nin Rehberi* 'nde bulunmaktadır). Böyle bir erinye Çoklusaldırı eylemini kullandığında iki saldırı hakkı yerine bu halatı kullanabilir.

### ERİNYE

*Orta buk (şeytan), adil katı*

Zırh Seviyesi 18 (levha zırh)

Can Puanı 153 (18z8 + 72)

Hızı 12 m., uçuş 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÖN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)

Kurtulma Kontrolleri Çev +7, Bön +8, Bil +6, Kar +8

Zarar Dirençleri soğuk, gümüşle kaplanmamış büyüüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

Zarar Bağışıklıkları ateş, zehir

Durum Bağışıklıkları zehirlenme

Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 12

Diller Şeytanca, telepatı 48 m.

Zorluk 12 (8.400 DP)

**Cehennemli Silahlar.** Erinyenin silah saldırıları büyülüdür ve isabet halinde fazladan 13 (3z8) zehir zararı verir (saldırısı dâhildir).

**Büyü Direnci.** Erinyenin, büyülere ve diğer büyüü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

#### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Erinye üç saldırı yapar.

**Uzun Kılıç. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +8, erim 2 m., bir hedef. **Isabet:** 8 (1z8 + 4) kesici zarar veya silah iki elle kullanılıyorsa 9 (1z10 + 4) kesici zarar ve 13 (3z8) zehir zararı.

**Uzun Yay. Mesafeli Silah Saldırısı:** Saldırısı +7, mesafe 60/240 m., bir hedef. **Isabet:** 7 (1z8 + 3) delici zarar ve 13 (3z8) zehir zararı ve hedef başarılı bir GS 14 Bünýe kurtulma kontrolü yapmalı ya da zehirlenmelidir. Zehir *küçük onama* büyüsü veya benzer bir büyü tarafından ortadan kaldırılma değin varlığını korur.

#### TEPKİLER

**Savuşturma.** Erinye, kendine isabet edecek tek bir yakın dövüş silahı saldırısına karşı ZS'sine 4 ekleyebilir. Erinyenin bunu yapabilmesi için saldırıyı görmesi ve bir yakın dövüş silahı kullanıyor olması gerekir.





## BOYNUZLU ŞEYTAN

Büyük buk (şeytan), adil kötü

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)

Can Puanı 178 (17x10 + 85)

Hızı 8 m., uçuş 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
22 (+6)	17 (+3)	21 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	17 (+3)

**Kurtulma Kontrolleri** Güç +10, Çev +7, Bil +7, Kar +7

**Zarar Dirençleri** soğuk, gümüşle kaplanmamış büyüsz saldırılarını verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

**Zarar Bağışıklıkları** ateş, zehir

**Durum Bağışıklıkları** zehirlenme

**Duyular** karagözü 48 m., edilgen Algı 13

**Diller** Şeytanca, telepati 48 m.

**Zorluk** 11 (7.200 DP)

**Şeytan Gözü.** Büyülü karanlık şeytanın karagörsünü etkilemez.

**Büyük Direnci.** Şeytanın, büyülere ve diğer büyüli etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Şeytan, üç yakın dövüş silahı saldırısı yapar: İkişi çatalıyla ve biri kuyruğuyla. Herhangi bir yakın dövüş silahı saldırısı yerine Alev Fırlat eylemini de kullanabilir.

**Çatal.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +10, erim 4 m., bir hedef. **İsabet:** 15 (2x8 + 6) delici zarar.

**Kuyruk.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +10, erim 4 m., bir hedef. **İsabet:** 10 (1x8 + 6) delici zarar. Eğer hedef, hortlak veya yapı dışında bir yaratıksa başarılı bir GS 17 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da aldığı cehennemli yaranın dolayı her sırasının başında 10 (3x6) can puanı kaybetmelidir. Şeytan, bu şekilde yaralanmış hedefe başarılı bir saldırı yaptığı her defasında yaranın verdiği zarar 10 (3x6) artar. Herhangi bir yaratık başarılı bir GS 12 Bilgelik (Tıp) kontrolüyle yaranın akan kanı durdurabilir. Hedef büyüli bir iyileştirme etkisine maruz kalırsa da yara kapanıp, iyileşir.

**Alev Fırlat.** Mesafeli Büyü Saldırısı: Saldırısı +7, mesafe 60 m., bir hedef. **İsabet:** 14 (4x6) ateş zararı. Eğer hedef giyilmeyen veya taşınmayan yanabilir bir nesneyse yanmaya başlar.





### AYRIT: BUZ ŞEYTANI MIZRAĞI

Bazı buz şeytanlarının aşağıdaki eylem seçenekleri vardır:  
**Çöküşaldırı.** Şeytan iki saldırı yapar. Biri mızrağıyla ve diğeri kuyruğuyla.

**Buz Mızrağı.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı Saldırısı +10, erim 4 m., bir hedef. *İsabet* 14 (2z8 + 5) delici zarar ve 10 (3z6) soğuk zarar. Eğer hedef bir yaratıksa GS 15 Bünye kurtulma kontrolünde başanlı olmalı ya da 1 dakika boyunca hızı 4 metre azalmalıdır. Ayrıca zaman sıra ona gelse ya sadece eylemini ya da sadece bonus eylemini kullanabilir (ikisini birden kullanamaz) ve tepkilerini de kullanamaz. Hedef, her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir başanlı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

## BUZ ŞEYTANI

Büyük buk (şeytan), adil kötü

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)

Can Puanı 180 (19z10 + 76)

Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
21 (+5)	14 (+2)	18 (+4)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Kurtulma Kontrolleri Çev +7, Bun 9, Bil +7, Kar +9

Zarar Dirençleri gümüşle kaplanmamış büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

Zarar Bağışıklıkları soğuk, ateş, zehir

Durum Bağışıklıkları zehirlenme

Duyular körgörüşü 24 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 12

Diller Şeytanca, telepati 48 m.

Zorluk 14 (11.500 DP)

**Şeytan Gözü.** Büyülü karanlık şeytanın karagörüsünü etkilemez.

**Büyük Direnci.** Şeytanın, büyülere ve diğer büyüli etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

## EYLEMLER

**Çöküşaldırı.** Şeytan üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla, biri pençeleriyle ve biri de kuyruğuyla.

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +10, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 12 (2z6 + 5) delici zarar ve 10 (3z6) soğuk zarar.

**Pençeler.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +10, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 10 (2z4 + 5) kesici zarar ve 10 (3z6) soğuk zarar.

**Kuyruk.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı 10, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 12 (2z6 + 5) sersemletici zarar ve 10 (3z6) soğuk zarar.

**Buz Duvarı (Yenilenir 6).** Şeytan, kendisinden en fazla 24 metre uzaklıkta olup görebildiği kat bir yüzey üzerinde büyülu olarak öbür tarafını göstermeyen, buzdan bir duvar oluşturur. Duvar yarım metre kalınlığında, 12 metre kadar uzun ve 4 metre kadar yüksek olabilir veya çapı 8 metre olan yarım küre şeklinde bir kubbe de olabilir.

Duvar ortaya çıktığında, kapladığı alandaki her bir yaratık en kısa yoldan duvarın dışına itilir. Yaratık, durumu güçsüz olmaması şartıyla, duvarın hangi tarafında olacağına karar verir. Bunun ardından GS 17 Çeviklik kurtulma kontrolü yapar, başarısız olursa 35 (10z6) soğuk zararı alır, başanlı olursa verilen zararın yarısını alır.

Duvar 1 dakika boyunca ya da şeytanın durumu güçsüz oluncaya ya da şeytan ölünceye kadar varlığını korur. Duvar zarar görebilir ve duvarda gedik açılabilir; her 4 metrelik bölümün ZS'si 5'tir ve can puanı 30'dur. Ateş zararına hassasıyetti; asit, soğuk, çürütücü, zehir ve zihinsel zarara karşı bağışıklığı vardır. Eğer duvarın bir bölümü yok edilirse daha önceden kapladığı alanda ince bir soğuk hava alanı bırakır. Ne zaman bir yaratık sırasını, isteyerek veya zorla, bu alanda bitirirse GS 17 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 17 (5z6) soğuk zarar, başanlı olması halinde ise verilen zararın yarısını almamalıdır. Duvarın geri kalanı ortadan kaybolduğunda bu soğuk hava alanı da dağılır.



## SEYTANCİK

*Minik buk (şeytan, biçimdeğıştiren), adil kötü*

Zırh Seviyesi 13

Can Puanı 10 (3z4 + 3)

Hızı 8 m., uçuş 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
6 (-2)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

**Beceriler** Aldatma +4, Sezgi +3, İkna +4, Gizlilik +5  
**Zarar Dirençleri** soğuk; gümüşle kaplanmamış büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar  
**Zarar Bağışıklıkları** ateş, zehir  
**Durum Bağışıklıkları** zehirlenme  
**Duyular** karagörü 48 m., edilgen Algı 11  
**Diller** Şeytanca, telepati 48 m.  
**Zorluk** 1 (200 DP)

**Biçimdeğıştiren.** Şeytancık, eylemini kullanarak fare (hızı 8 m.), kuzgun (8 m., uçuş 24 m.) veya örümcek (8 m., tırmanma 8 m.) hayvanlarından birinin biçimini alabilir veya kendi şeytan biçimine dönebilir. Her biçimi için oyun bilgileri ve puanları aynıdır fakat bazılar için parantez içinde gösterildiği gibi hızı farklıdır. Taşdığı veya giydiği herhangi bir ekipman onunla beraber dönüşmez. Eğer şeytancık öldürülürse aslı haline geri döner.

**Şeytan Gözü.** Büyülü karanlık şeytancığın karagörüsünü etkilemez.

**Büyü Direnci.** Şeytancığın, büyülere ve diğer büyüli etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

## EYLEMLER

**İğne (Hayvanın Biçiminde Isırık).** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +5, erim 2 m., bir hedef. **İsabet:** 5 (1z4 + 3) delici zarar ve hedef GS 11 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olursa 10 (3z6) zehir zararı, başarılı olursa verilen zararın yarısını almaktadır.

**Görünmezlik.** Şeytancık, saldırı yapana ya da konsantrasyonu sonra etene kadar (snaki bir büyüye konsantre oluyormuşçasına) büyü olarak görünmez olur. Taşdığı veya giydiği her şey şeytancıkla beraber görünmez olur.



## LEMUR

*Orta buk (şeytan), adil kötü*

Zırh Seviyesi 7

Can Puanı 13 (3z8)

Hızı 6 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	5 (-3)	11 (+0)	1 (-5)	11 (+0)	3 (-4)

**Zarar Dirençleri** soğuk  
**Zarar Bağışıklıkları** ateş, zehir  
**Durum Bağışıklıkları** tıslanma, korkma, zehirlenme  
**Duyular** karagörü 48 m., edilgen Algı 10  
**Diller** Şeytancayı anlar ama konuşamaz  
**Zorluk** 0 (10 DP)

**Şeytan Gözü.** Büyülü karanlık şeytanın karagörüsünü etkilemez.

**Cehennemci Canlanma.** Dokuz Cehennem'de ölen bir lemur, kendisine kutsama büyü yapılmış iyi bakış açılı bir yaratık tarafından öldürülmediği veya lemurun kalıntılarına kutsal su serpilmediği takdirde, tüm can puanlarını geri kazanarak 1210 gün içinde yaşama geri döner.

## EYLEMLER

**Yumruk.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +3, erim 2 m., bir hedef. **İsabet:** 2 (1z4) sersemletici zarar.





"SAVAŞLARIYLA VERLE BİR OLMUŞ KRALLIĞINDA  
YOZLAŞMIŞ KİMSE KALMAMIŞ, HALKI AÇLIKTAN  
VE KANUNSUZLUKTAN ÖLÜYÖR. YENİ BİR LİDER  
İSTİYORLAR - BU KARŞIĞIÇI VE CEKİTLERİ  
AÇINA BİR SON VEREBİLECEK KARIZMAYA VE  
CESARETE SAHİD BİRİNİ."  
-ÇUKUR BUKU HERDABAL

## ÇUKUR BUKU

Büyük buk (şeytan), adili kötü

Zırh Seviyesi 19 (doğal zırh)  
Can Puanı 300 (24x10 + 168)  
Hızı 12 m., uçuş 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
26 (+8)	14 (+2)	24 (+7)	22 (+6)	18 (+4)	24 (+7)

**Kurtulma Kontrolleri** Çev +8, Bün +13, Bil +10  
**Zarar Dirençleri** soğuk; gümüşle kaplanmamış büyüsz silahların  
verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar  
**Zarar Bağışıklıkları** ateş, zehir  
**Durum Bağışıklıkları** zehirlenme  
**Duyular** gerçekgörü 48 m., edilgen Algı 14  
**Diller** Şeytanca, telepati 48 m  
**Zorluk** 20 (25.000 DP)

**Korku Aylası.** Çukur bukuna düşman olan ve sırasına çukur  
bukundan en fazla 8 metre uzaklıkta başlayan tüm yaratıklar,  
eğer çukur bukunun durumu güçsüz değilse, GS 21 Bilgelik  
kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olurlarsa bir sonraki  
sıralarının başına kadar durumları korkmuş olur. Eğer başarılı  
olurlarsa, başarılı olan yaratık, çukur bukunun Korku Aylası'na  
24 saat boyunca bağışıklık kazanmış olur.

**Büyü Direnci.** Çukur bukunun, büyülere ve diğer büyüye etkilere  
karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

**Büyü Silahlar.** Çukur bukunun silah saldırıları büyüdür.

**Doğal Büyüyapımı.** Çukur bukunun büyü yapma yeteneği Karizma'dır  
(büyü kurtulma GS'si 21). Çukur buku şu büyüleri doğal olarak,  
bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İsteddiği an: ateş topu, büyüü tespit et  
3/gün: ateş duvarı, canavarı durdur

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Çukur buku dört saldırı yapar: Biri ısırığıyla, biri  
pençesiyle, biri bozdoğanıyla ve biri de kuyruğuyla.

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +14, erim 2 m., bir hedef.  
İsabet: 22 (4x6 + 8) delici zarar. Hedef başarılı bir GS 21 Bünye  
kurtulma kontrolü yapmalı ya da zehirlenmelidir. Bu şekilde  
zehirlenmiş hedef can puanı kazanamaz ve her sırasının başında  
21 (6x2) zehir zararı alır. Zehirlenen hedef, her sırasının sonunda  
kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi  
sonlandırabilir.

**Pençe.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +14, erim 4 m., bir hedef.  
İsabet: 17 (2x8 + 8) kesici zarar.

**Bozdoğan.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +14, erim 4 m., bir hedef.  
İsabet: 15 (2x6 + 8) sersemletici zarar ve 21 (6x2) ateş zararı

**Kuyruk.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +14, erim 4 m., bir hedef.  
İsabet: 24 (3x10 + 8) sersemletici zarar.



"UÇUN GÜZELLERİM, UÇUNU UÇUNU"  
 -FIERNA, PHLEGETHOS'UN BAŞDÖŞESİ, İĞNELİ  
 ŞEYTan BİRLİKLERİNE EMİR VERİRKEN

## İĞNELİ ŞEYTan

Küçük buk (şeytan), adil kötü

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)

Can Puanı 22 (5z6 + 5)

Hızı 8 m., uçuş 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	8 (-1)

**Zarar Dirençleri** soğuk; gümüşle kaplanmamış büyüsz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

**Zarar Bağışıklıkları** ateş, zehir

**Durum Bağışıklıkları** zehirlenme

**Duyular** karagörü 48 m., edilgen Algı 12

**Diller** Şeytanca, telepatı 48 m.

**Zorluk** 2 (450 DP)

**Şeytan Gözü.** Büyülü karanlık şeytanın karagörüsünü etkilemez.

**Rüzgâr Gibi Geçti.** Şeytan, bir düşmanın eriminden uçarak çıktığında hiçbir saldırı fırsatını tetikletmez.

**Sınırlı İğneler.** Şeytanın on iki kuyruk iğnesi vardır. Kullanılan iğneler, şeytan uzun bir molayı bırktığında yeniden büyür.

**Büyü Direnci.** Şeytanın, büyülere ve diğer büyüü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Şeytan iki saldırı yapar: Biri ısırtıyla ve diğeri çatalıyla veya iki tane kuyruk iğneleriyle

**Isırtık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +2, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 5 (2z4) kesici zarar.

**Çatal. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 3 (1z6) delici zarar.

**Kuyruk İğnesi. Mesafeli Silah Saldırısı:** Saldırısı +4, mesafe 8/32 m., bir hedef. İsabet: 4 (1z4 + 2) delici zarar ve 3 (1z6) ateş zararı.

## DİNOZORLAR

Dinozorlar dünyadaki en yaşlı sürüngenler arasındadır. Yurtici dinozorlar vahşi, bölgesel avcılardır. Otçul dinozorlar daha az saldırgandır ama yavrularını korumak için veya korktuklarında ya da taciz edildiklerinde saldırabilirler.

Dinozorlar çeşit çeşittir. Büyük olanlar soluk bir renge sahipken küçük olanlar kuşlara benzeyen renklere bürünmüştür. Dinozorlar engeli ve kimsenin gelip geçmediği bölgelerde yaşarlar ki buralara uzak dağ vadileri, ulaşılabilir platolar, tropik adalar ve derin bataklıklarla dâhildir.

## ALLOZOR

Allozor büyük bir gövdeye, güce ve huza sahip bir avcıdır. Açık arazide neredeyse her şeyi yakalar, keskin pençelerini avını çekmek için zıplar.

## ANKİLOZOR

Kalın zırh levhalar otçul ankilozorun gövdesini kaplar ki bu dinozor avcılara karşı kendini ölümcül bir darbe indiren topuz gibi kuyruğuyla korur. Bazı ankilozor türlerinin kuyruğunda sersemletici zarar yerine delici zarar veren dikenleri vardır.

## PLESİYÖZOR

Plesiyozor, derli toplu vücudunu güçlü yüzgeçleriyle hareket ettiren sucul bir dinozordur. Avcı ve saldırgan olan bu yaratık karşısına çıkan her yaratığa saldırır. Esnek boynu toplam uzunluğunun üçte birini oluşturur ki bu da güçlü ısıngını istediği herhangi bir tarafa yönlendirebilir demektir.

## PTERANODON

Bu uçan sürüngenlerin kanat açıklığı 6 ila 8 metre arasındadır ve genellikle ufak sucul avlarını elde etmek için havadan dalışa geçerler. Bununla beraber bu yaratıkla fırsattır ve gözlerine yenilir görünen herhangi bir yaratığa saldırmaktan çekinmezler. Pteranodonun dişi yoktur. Bunun yerine tek bir lokmada yutulamayacak kadar büyük avlarını delmek için keskin gagasını kullanır.

## TRİSERATOP

Otçul dinozorların en saldırganlarından biri olan triseratopun koruyucu bir kemik tabakasından öne çıkan bir başı vardır. Büyük boynuzları ve yüksek huzyyla triseratop sözde avcıları deşer ve üzerlerinde tepinir.

## TİRANOZOR REKS

Bu devasa avcı bölgesindeki diğer tüm yaratıkları dehşete düşürür. Boyutu ve ağırlığına rağmen tiranozor hızlı bir koşucudur. Yiyebileceğini düşündüğü her şeyi kovalar ve bir bütün olarak midesine indiremeyeceğini düşündüğü az sayıda yaratık vardır. Bir tiranozor dişine dokunur bir avın pesindenken leşlerle ve yemeğini çalmak için teşebbüste bulunan küçük boyutlu yaratıklarla idare eder.

## ALLOZOR

Büyük hayvansal, bakış açısı

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)

Can Puanı 51 (6x10 + 18)

Hızı 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Beceriler Algı +5

Duyular edilgen Algı 15

Diller —

Zorluk 2 (450 DP)

**Üzerine Atılma.** Eğer allozor, bir hedefe, aynı (kendini) sırasında pençeleriyle saldırı yapmadan önce en az 12 metre düz bir çizgide ilerlerse hedef GS 13 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir. Hedef yere devrilirse allozor bonus eylemini kullanarak ona karşı bir ısırık saldırısı yapabilir.

## EYLEMLER

**Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +6, erim 2 m., bir hedef.

**Isabet:** 15 (2x10 + 4) delici zarar.

**Pençe. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +6, erim 2 m., bir hedef.

**Isabet:** 8 (1x8 + 4) kesici zarar.

## ANKİLOZOR

Kocaman hayvansal, bakış açısı

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)

Can Puanı 68 (8x12 + 16)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Duyular edilgen Algı 11

Diller —

Zorluk 3 (700 DP)

## EYLEMLER

**Kuyruk. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +7, erim 4 m., bir hedef.

**Isabet:** 18 (4x6 + 4) sersemletici zarar. Eğer hedef bir yaratıksa başarılı bir GS 14 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da yere devrilmelidir.





## PLESİYOZOR

Büyük hayvancıl, bakış açısız

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)

Can Puanı 68 (8x10 + 24)

Hızı 8 m., yüzmeye 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Beceriler Algi +3, Gizlilik +4

Duyular edilgen Algi 13

Diller -----

Zorluk 2 (450 DP)

**Nefesi Tutma.** Plesiyozor 1 saat boyunca nefesini tutabilir.

## EYLEMLER

**Isırık. Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı:** Saldırısı +6, erim 4 m., bir hedef. **İsabet:** 14 (3x6 + 4) delici zarar.

## TRİSERATOP

Kocaman hayvancıl, bakış açısız

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)

Can Puanı 95 (10x12 + 30)

Hızı 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
22 (+6)	9 (-1)	17 (+3)	2 (-4)	11 (+0)	5 (-3)

Duyular edilgen Algi 10

Diller -----

Zorluk 5 (1.800 DP)

**Tepme Hücumu.** Eğer triseratop, bir yaratığa, aynı (kendi) sırasında boynuzuyla saldırı yapmadan önce en az 8 metre düz bir çizgide ilerlerse hedef GS 13 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir. Hedef yere devrilirse triseratop bonus eylemini kullanarak ona karşı bir tepeme saldırısı yapabilir.

## EYLEMLER

**Boynuz. Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı:** Saldırısı +9, erim 2 m., bir hedef. **İsabet:** 24 (4x8 + 6) delici zarar.

**Tepeme. Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı:** Saldırısı +9, erim 2 m., bir yere düşmüş hedef. **İsabet:** 22 (3x10 + 6) sersemletici zarar.

## PTERANODON

Orta hayvancıl, bakış açısız

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)

Can Puanı 13 (3x8)

Hızı 4 m., uçuşta 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
12 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	2 (-4)	9 (-1)	5 (-3)

Beceriler Algi +1

Duyular edilgen Algi 11

Diller -----

Zorluk 1/4 (50 DP)

**Rüzgâr Gibi Geçti.** Pteranodon, bir düşmanın eriminden uçarak çıktığında hiçbir saldırı fırsatını tetikletmez.

## EYLEMLER

**Isırık. Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı:** Saldırısı +3, erim 2 m., bir hedef. **İsabet:** 6 (2x4 + 1) delici zarar.

## TİRANOZOR REKS

Kocaman hayvancıl, bakış açısız

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)

Can Puanı 136 (13x12 + 52)

Hızı 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
25 (+7)	10 (+0)	19 (+4)	2 (-4)	12 (+1)	9 (-1)

Beceriler Algi +4

Duyular edilgen Algi 14

Diller -----

Zorluk 8 (3.900 DP)

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Tiranozor iki saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve diğeri kuyruğuyla. Bu iki saldırıyı aynı hedefe yapamaz.

**Isırık. Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı:** Saldırısı 10, erim 4 m., bir hedef. **İsabet:** 33 (4x10 + 7) delici zarar. Eğer hedef Orta veya daha küçük boyutlu bir yaratıksa yakalanmıştır (kurtulmak için GS 17). Yakalanma sona erinceye kadar hedefin durumu kısıtlanmıştır ve tiranozor başka bir yaratığı ısıramaz.

**Kuyruk. Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı:** Saldırısı +10, erim 4 m., bir hedef. **İsabet:** 20 (3x8 + 7) sersemletici zarar.





## KIRAN HAYVAN

Bu canavarımsı avcı adını, bulunduğu yerden birkaç metre uzaktaymış gibi görünmek için ısıyı kırabilme yeteneğinden alır. Bir kiran hayvan mavi-siyah kürkle kaplı, parlak ve kaygan bir kediye andırır. Bununla beraber altı ayağı ve omuzlarından çıkan, uçlarında dikenli çıkıntılar olan bölümlere sahip iki uzun dokunacı onun başka bir dünyaya ait olduğunu hemen ele verir. Bir kiran hayvanın gözleri, öldükten sonra bile etkileyici bir kötücüllükle parlar.

**Zümrüt Saray Aşlı.** Kiran hayvanlar, Zümrüt Saray tarafından yakalanıp eğitilinceye değin çağlar boyunca Perikurı'nun alacakaranlık topraklarında serbestçe dolaşırlar. Saray'ın savaşçıları, vahşi ve avcı doğalarını daha da güçlendirmek için aralarından özel olarak seçtiklerini çiftleştirerek en amansız türlerinin çoğalmasını sağladı ve onları, tek boynuzlu atları, kanathatları ve diğer harika yaratıkları avlamakta kullandılar. Bununla beraber efendilerinden kaçmaları için kötücül zekalarını kullanmaları kiran hayvanların fazla vaktini almadı.

Perikurı'nda serbestçe dolaşıp avlanan kiran hayvanlar kısa bir süre sonra Sırça Saray'ın dikkatini çekti. Kıpın köpeklerin eşliğindeki perisel savaşçılar ve avcılar, bu avcı hayvanları Perikurı'nın sınırlarına kadar geri püskürttüler ki burada çoğu Asıl Alem'e geçmeyi başardı. Bugüne değin kiran hayvanlar ve kıpın köpekler gördükleri ilk yerde birbirlerine saldırdılar.

**Öldürme İsteği.** Kiran hayvanlar sadece yemek için değil eğlenmek için de öldürürler. Aç olmadıklarında bile kendilerine bir av bulur, sıklıkla acıkıncaya değin kurbanlarıyla oynar ve kendilerini eğlendirirler. Bir kiran hayvan dokunaklarını kullanarak avını öldürdükten sonra cesedi, onu rahatsız edemediğin yiyebileceği sessiz bir yere sürükler.

Kiran hayvanlar ya tek başlarına ya da tuzak kurmada becerikli olduğunu kanıtlayan küçük sürüler halinde avlanır. Tek bir hayvan saldırı yaptıktan sonra avını, sürüdaşlarının beklediği sık ağaçlarla kaplı bir yere çekmek için geri çekilir. Ticaret yollarının yakınlığında avlanan kiran hayvan sürüleri, düzenli aralıklarla yolculuk yapan kervanların, tuzak bölgesinden geçme sıklığını ve saatlerini bilir ve bunlara saldırılar düzenlemek için tuzaklar kurar.

## KIRAN HAYVAN

*Büyük canavarımsı, adil katu*

**Zırh Seviyesi** 13 (doğal zırh)

**Can Puanı** 85 (10x10 + 30)

**Hızı** 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	6 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

**Duyular** Karagörü 24 m., edilgen Algı 11

**Diller** —

**Zorluk** 3 (700 DP)

**Kaçınma.** Kiran hayvan, verilen zararın sadece yarısını almasını sağlayacak bir kurtulma kontrolü yapmasını gerektiren bir etkiye maruz kalırsa, kurtulma kontrolünde başarılı olursa hiç zarar almaz, başarısız olursa verilen zararın yarısını alır.

**Yerdeğişim.** Kiran hayvan, bulunduğu noktaya yakın bir noktada görünen büyüü bir yanılsamasını yaratır, böylece kendisine yapılan saldırı kontrollerine dezavantaj uygulatır. Bir saldırı isabet ederse bu özellik kiran hayvanın bir sonraki sırasının sonuna kadar etkisiz hale gelir. Ayrıca bu özellik, kiran hayvan güçsüz duruma veya can puanı 0'a düşerse yine etkisiz hale gelir.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Kiran hayvan, dokunaklarını kullanarak iki saldırı yapar.

**Dokunaj.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +6, erim 2 m., bir hedef. Isabet: 7 (126 + 4) sersemletici zarar ve 3 (126) delici zarar.

**Değerli Korumalar ve Evcil Hayvanlar.** Zeki, kötü yaratıklar evcil hayvan olarak kiran hayvanları tercih ederler ama bir kiran hayvan ancak kendi namına bir çıkarı varsa böyle bir iş birliğine yanaşır. Bir kiran hayvan, bir kasayı koruyabilir veya önemli bir kişi için koruma görevini üstlenebilir.



## İKİZ

İkizler, kovalayanlardan kurtulmak veya yanlış yönlendirme ve kandırmaca ile kurbanlarının sonunu getirmek için başka insanımsıların biçimini alan hilekâr biçimdeğiştirenlerdir. İkizlerden daha iyi korku, şüphe ve aldatma hislerini uyandıran çok az yaratık vardır. Her toplum ve kültürde bulunan bu yaratıklar herhangi bir ırk mensubunun kılıgına girebilirler.

**Sırları Çalmak.** Bir ikiz, biçimdeğiştirme yeteneği sayesinde herhangi bir grup veya topluluğun içine karışabilir ama bu yeteneği ona dilleri, tavırları, anıları veya kişiliği öğrenme gücünü vermez. İkizler genellikle yerine geçmeyi düşündükleri yaratığı takip eder veya yakalarlar, onları çalışır ve sırlarını öğrenmek için zihinlerine girmeyi deneler. Bir ikiz, bir yaratığın yüzeysel düşüncelerini okuyabilir; böylece karşısındaki yaratığın adını, arzularını, korkularını ve birkaç anısını öğrenebilir. Uzun süreli bir planın parçası olarak belirli bir yaratığı taklit eden bir ikiz, bu yaratığı haftalar boyu hayatta tutabilir, onun gibi davranıp konuşmasını öğrenmek için her

## İKİZ

Orta canavarımsı (biçimdeğiştiren), tarafsız

Zırh Seviyesi 14

Can Puanı (52 8z8 + 16)

Hızı 12 m

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

**Beceriler** Aldatma +6, Sezgi +3

**Durum** Başışıklıkları tıslanma

**Duyular** karagörü 24 m., edilgen Algı 11

**Diller** Ortak Lisan

**Zorluk** 3 (700 DP)

**Biçimdeğiştiren.** İkiz, eylemini kullanarak gördüğü Küçük veya Orta boyutlu bir insanımsının şekline girebilir veya kendi gerçek biçimine dönebilir. Boyutu hariç olmak üzere oyun bilgileri ve puanları her biçim için aynıdır. Gıydiği veya taşıdığı herhangi bir ekipman onunla beraber dönüşmez. Ölüre gerçek biçimine geri döner.

**Tuzakçı.** Savaşın ilk turunda ikizin, başkına uğrattığı herhangi bir yaratığa karşı yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır

**Baskın.** İkiz, bir yaratığı başkına uğratırsa ve savaşın ilk turunda ona karşı isabetli bir saldırı gerçekleştirirse hedef bu saldırıda fazladan 10 (3z6) zarar alır.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** İkiz, iki yakın dövüş silahı saldırısı yapar.

**Darbe.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef.

**Isabet:** 7 (1z6 + 4) sersemletici zarar.

**Düşünceleri Oku.** İkiz, kendisinden en fazla 24 metre uzaklıkta olan bir yaratığın yüzeysel düşüncelerini büyük olarak okuyabilir. Bu etki engellerin içinden geçer ama 1 metre kalınlığındaki tahta veya toprak, 50 santimetre kalınlığındaki taş, 5 santimetre kalınlığındaki metal veya ince bir kurşun levha bu etkiyi engeller. Hedef, belirtilen menzilin içindeyken ikizin konsantrasyonu (sanki bir büyüyü konsantrasyon oluyormuşçasına) bozulmadığı sürece hedefin düşüncelerini okumaya devam edebilir. Hedefin zihnini okuduğu sürece ikizin hedefe karşı yaptığı Bilgelik (Sezgi) ve Karizma (Aldatma, Korkutma ve İkna) kontrollerinde avantajı vardır.

gün kurbanının zihnine girebilir.

**Zeek Düşkünlü Dolandırıcılar.** İkizler ya yalnız başlarına ya da küçük gruplar halinde çalışır; tasarladıkları düzenbazlığın, oyunun, dolabın rollerine göre bir biçimden diğerine girerler. Bir ikiz öldürülmüş bir tüccar veya soylunun biçimini alırken, aile üyeleri veya hizmetçiler gibi durumun gerektirdiği rollere bürünen diğerleri de üzerine kondukları zenginliğin tadını çıkarırlar.

**Ufaktıklar.** İkizler, çocuk büyümek için çok tembel veya çok bencilendir. Çekici erkek biçimine girer, kadınları baştan çıkarır ve çocuklarını büyütün diye onları yalnız başlarına bırakırlar. Bir ikizin çocuğu yetişkinliğe erişinceye değin annesinin ırkından göründü. Yetişkin olunca da gerçek doğasını öğrenir ve onlara katılmak için kendi türünden olanları arayıp bulmak yönünde bir istek hissetmeye başlar.





## EJDERMARKUM

Ne kadar uzun ömürlü olurlarsa olsunlar tüm ejderhalar bir gün ölmelidir. Bu düşünce çoğu ejderhanın hoşuna gitmez. Bazıları güçlü, hortlak ejdermarkumlar olmak için kadim ayinlerle dönüşüm geçirir. Sadece en bencil, en narisist olanları, böyle yaparak tüm soylarıyla ve ejderha ilahlarla aralarında olan bağları koparacağını bilerek bu yolu seçerler.

**Ölümün Ötesi.** Dönüşümünün ardından bir ejdermarkum, görüntüsünün ve boyutunu korur ama derisi ve pulları ya kemiklerine doğru çekilir, yani sıkışır ya da tamamen dökülür ve geride bir iskelet bırakır. Gözleri, göz oyuklarında havada süzülen ve hortlak zihnindeki kötülüğe işaret eden bir çift ışık noktası haline gelir.

Çoğu ejderha yıkım ve hükimiyet gibi kötücül veya beyhude amaçların peşinde olsa da tüm ejderhaların en kötüsü olan ejdermarkumlar mutlak egemenlik isterler. Bir ejdermarkum karışık kötü planlardan oluşan ağırlar tasarlayan, güç elde etmek için hırs ve açgözlülük duyan hizmetkârları kendine çekmek isteyen, buklar kadar zeki olan bir zorba, bir tirandır. Gölgelelerde hareket ederken ve sürekli planlar kurarken kendi varlığını bir sır olarak tutan ejdermakumlar kurnaz ve zor düşmanlardır.

**Ejdermarkumların Ruh Kutuları.** Bir ejdermarkumu yaratmak, uygun ayını gerçekleştirmesi için ejderhanın bir grup bilgeyle veya tarikatçıyla işbirliği yapmasını gerektirir. Ayın esnasında ejderha onu anında öldüren zehirli bir karışıma icer. Bunun ardından ayine katılan büyü yapımcılar ejderhanın ruhunu yakalar ve onu, ruh kutusu görevini yerine getirecek değerli bir mücevherin içine naklederler. Ejderhanın eti çürüyüp giderken mücevherin içindeki ruh ejderhanın geride kalan kemiklerini harekete geçirmek için geri döner.

Bir ejdermarkumun fiziksel bedeni yok edilse bile her ikisi aynı varlık âleminde olduğu sürece ruhu, ruh kutusu olan mücevhere geri döner. Bu mücevher başka bir ejderhanın cesediyle temas ederse ejdermarkumun ruhu yeni bir ejdermarkum olmak için bu cesedi ele geçirebilir. Eğer ejdermarkumun ruh mücevheri başka bir âleme götürülürse hortlak bedeni yok edildiğinde gidecek bir yeri olmadığı için ejdermarkumun ruhu öbür dünyaya gider, böylece ejdermarkum ortadan kaldırılmış olur.

## EJDERMARKUM ŞABLONU

Sadece kadim veya yetişkin gerçek ejderhalar bir ejdermarkum olabilirler. Daha genç ejderhalar; sahte ejder ve ejderek gibi ejderha biçimine sahip olan ama gerçek ejderha olmayan yaratıklar böyle bir dönüşüme teşebbüs ederlerse ölürlür. Gölge ejderhalar zaten fiziksel biçimlerinin çoğunu kaybettikleri için ejdermarkum olamazlar.

Bir ejderha, ejdermarkum olduğunda aşağıda açıklananlar hariç olmak üzere sahip olduğu oyun bilgilerini ve puanlarını korur. Yüzgezer gibi hayatta (canlı) olduğunu varsayan tüm özelliklerini yitirir. Ejdermarkum, in eylemlerinin hepsini veya bir kısmını koruyabilir veya kaybedebilir. Buna ZE karar verir.

**Tür.** Bir ejdermarkumun türü artık ejderha değil hortlaktır ve havaya, yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

**Zarar Direnci.** Ejdermarkumun çürütücü zarara karşı direnci vardır.



**Zarar Bağışıklıkları.** Ejdermarkumun zehre karşı bağışıklığı vardır. Ejdermarkum olmadan önce sahip olduğu bağışıklıkları da korur.

**Durum Bağışıklıkları.** Ejdermarkum tılsımlanamaz, korkutulamaz, felç edilemez veya zehirlenemez. Bitkinlikten etkilenmez.

**Büyü Direnci.** Ejdermarkumun büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.



## YETİŞKİN MAVİ EJDERMARK

Kacaman hortlak, adı kotu

Zırh Seviyesi 19 (doğal zırh)  
Can Puanı 225 (18x12 + 108)  
Hızı 16 m., kazma 12 m., uçma 32 m

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

**Kurtulma Kontrolleri** Çev +6, Bün +12, Bil +8, Kar +10  
**Beceriler** Algı +14, Gizlilik +6  
**Zarar Dirençleri** çürütücü  
**Zarar Bağışıklıkları** yıldırım, zehir  
**Durum Bağışıklıkları** bilsinlanma, bitkinlik, korkmuş olma, felç olma, zehirlenme  
**Duyular** körgörüğü 24 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 24  
**Diller** Ortak Usan, Ejderce  
**Zorluk** 17 (18.000 DP)

**Efsanevi Direnç (3/Gün).** Eğer ejdermarkum bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir

**Büyük Direnci.** Ejdermarkumun büyülere ve diğer büyüü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

### EYLEMLER

**Çoklusaldır.** Ejdermarkum Korkutan Varlık özelliğini kullanabilir. Bunun ardından üç saldırı yapar: Birisi ısırlığı ve ikisi pençeleriyle.

**Isırlık.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +13, erim 4 m., bir hedef. Isabet: 18 (2x10 + 7) delici zarar ve 5 (1x10) yıldırım zarar.

**Pençeler.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +13, erim 2 m., bir hedef. Isabet: 14 (2x6 + 7) kesici zarar.

**Kuyruk.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +13, erim 6 m., bir hedef. Isabet: 16 (2x8 + 7) sersemletici zarar.

**Korkutan Varlık.** Ejdermarkumun seçeceği, ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve onun farkında olan her yaratık başanlı bir GS 18 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkili sonlandırılabilir. Bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki o yaratık için sona ermişse o yaratık ejdermarkumun Korkutan Varlık özelliğine karşı 24 saat boyunca başışık olur.

**Yıldırım Nefesi (Yenilenir 5-6).** Ejdermarkum 36 metre uzunluğundaki ve 2 metre genişliğindeki bir hat boyunca yıldırım püskürtür. Bu hattaki her yaratık GS 20 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 66 (12x10) yıldırım zarar almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yansını almamalıdır.

### EFSANEVİ EYLEMLER

Ejdermarkum, aşağıdaki seçenekler arasında seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Ejdermarkum, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

**Tespit Et.** Ejdermarkum bir Bilgelik (Algı) kontrolü yapar.

**Kuyruk Saldırısı.** Ejdermarkum bir kuyruk saldırısı yapar.

**Kanat Saldırısı (2 Eylem Harcar).** Ejdermarkum lime lime olmuş kanatlarını çırpar. Ejdermarkumdan en fazla 4 metre uzaklıkta olan her yaratık başanlı bir GS 21 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 14 (2x6 + 7) sersemletici zarar almali ve yere düşmelidir. Ejdermarkum bu şekilde kanatlarını çırptıktan sonra uçma hızının yansısı kadar uçarabilir.

## EJDERHA, GÖLGE

Gölge ejderhalar ya Gölgeyabanı'nda doğan ya da oranın kasvetli dünyasında geçirdikleri yılların ardından değişim geçirerek oraya uyum sağlayan gerçek ejderhalardır. Bazı gölge ejderhalar, iç karartıcı manzarası ve ısızlığı nedeniyle Gölgeyabanı'nı kucaklar. Diğerleri ise Gölge Alemi'ndeki karanlığın ve kötülüğün yama açığıyla Asıl Alem'e dönmeyi yollarını arar.

**Kara Geçitler.** Gölgeyabanı'na açılan geçitler terk edilmiş, harap yerlerde ve yer altındaki karanlıklarda ortaya çıkarlar. Kendi inini böyle bir yerde kurmuş olan ejderhalar sıklıkla bu geçitleri keşfederler ve kendilerini yeni bir dünyada bulurlar. İlerinde aylar veya yıllar boyunca uyuyan kadim ejderhalar uykularında rüya görürken uyardıklarında, nasıl oraya kaçırıldıklarını anlamaksızın kendilerini bir anda bu dünyada da bulabilirler.

**Gölgede Değişiklik.** Bir gölge ejderhası olmak yıllar sürer. Bu süreçte ejderhanın pulları parlaklığını yitirir ve kömür gibi kararır. Deri kanatları yarıysadım olur; gözleri solgunlaşır ve yanardöner gri havuzlar haline alır. Gölge ejderhalar gün ışığını çekilemez bulurlar. Parlak ışıktaki karanlıkta olduklarından daha zayıftırlar. Karanlık, ejderhanın, eski halinin ruhsal bir gölgesi haline geçmesini sağlar.

Ejderhaların büyüü doğası, Gölgeyabanı için çekicidir. Bu alem bir nedenden ötürü bu büyük sürüngenlerin kudreti ve görkemi için açlık çekiyor görünmektedir. Gölgeyabanı'nın, sakinleri üzerinde hasta edici bir etkisi de vardır. Bir yaratık orada ne kadar uzun süre kalırsa bu âlemin hasta edici doğasından o kadar etkilenir. Ejderha, Gölgeyabanı'nda aylar ve yıllar geçirdikçe üzerine yapışan dönüşümün o kadar farkında olur ama bu önlemek için elinden hiçbir şey gelmez.

**Dünyaya Geri Dönüş.** Bir gölge ejderha Gölgeyabanı'ndaki güce o kadar dolmuştur ki Asıl Alem'e dönüşmesi, yaşadığı dönüşümü geri alamaz. Bazı gölge ejderhalar, misafirliklerinden bıkmış onları yiyeceye değin kendilerine eşlik etsinler diye ölümlülerin diyarından yaratıkları yanlarına çekmeyi deneler. Başkaları, ganimet ve gücü Asıl Alem'de elde etmenin daha kolay olduğunu anlatarak Gölgeyabanı'na sonsuza değin arka arkası bırakır.

## GÖLGE EJDERHA ŞABLONU

Sadece gerçek bir ejderha, bir gölge ejderha olabilir ve bu durum sadece ya Gölgeyabanı'nda doğmuşsa ya da uzun yıllar orada kalmışsa mümkündür. Bir ejdermarkum, bir gölge ejderha olamaz çünkü hortlak olduğunda ejderha doğasını kaybetmiştir.

Bir ejderha, bir gölge ejderha olduğunda aşağıda açıklananlar hariç olmak üzere sahip olduğu oyun bilgilerini ve puanlarını korur. Gölge ejderha, in eylemlerinin hepsini



## GENÇ KIZIL GÖLGE EJDERHA

*Büyük ejderha, kootik kötü*

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)  
Can Puanı 178 (17x10 + 85)  
Hızı 16 m., tırmanma 16 m., uçuş 32 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

**Kurtulma Kontrolleri** Çev +4, Bün +9, Bil +4, Kar +8  
**Beceriler** Algı +8, Gizlilik +8  
**Zarar Dirençleri** çürütücü  
**Zarar Bağışıklıkları** ateş  
**Duyular** körgörüşü 12 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 18  
**Diller** Ortak Lisan, Ejderce  
**Zorluk** 13 (10.000 DP)

**Yaşayan Gölge.** Ejderha alacakaranlık veya karanlıktayken türü zihinsel, büyük gücü veya ısıltı olmayan zararlara karşı direnci vardır.

**Gölge Gizliliği.** Ejderha alacakaranlık veya karanlıktayken bonus eylem olarak Gizlenme (Saklanma) eylemini kullanabilir

**Gün Işığı Hassasiyeti.** Ejderha, güneş ışığından saldırı kontrollerinde ve görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde dezavantajı vardır.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Ejderha üç saldırı yapar: Biri ısıngıyla ve diğer ikisi pençeleriyle.

**Isırık.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırısı +10, erim 4 m., bir hedef. **İsabet:** 17 (2x10 + 6) delici zarar ve 3 (1z6) çürütücü zarar.

**Pençe.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırısı +10, erim 2 m., bir hedef. **İsabet:** 13 (2z6 + 6) kesici zarar.

**Gölge Nefesi (Yenilenim 5-6).** Ejderha 12 metrelik konik bir alana gölgemsi ateş püskürtür. Bu alandaki her yaratık GS 18 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 56 (16z6) çürütücü zarar almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almaz. Bu zarar tarafından can puanı 0'a düşen bir insanımsı ölür ve cesedinden hortlak bir gölge yükselir ve savaş sırasında ejderhadan hemen sonra yer alır. Bu gölge ejderhanın kontrolü altındadır.

veya bir kısmını koruyabilir veya kaybedebilir. Buna ZE karar verir.

**Zarar Dirençleri.** Ejderhanın çürütücü zarara karşı direnci vardır.

**Beceri Yetkinliği: Gizlilik.** Ejderhanın yetkinlik bonusu Çeviklik (Gizlilik) için yaptığı kontrollerde ikiye katlanır.

**Yaşayan Gölge.** Ejderha alacakaranlık veya karanlıktayken türü zihinsel, büyük gücü veya ısıltı olmayan zararlara karşı direnci vardır.

**Gölge Gizliliği.** Ejderha alacakaranlık veya karanlıktayken bonus eylem olarak Gizlenme (Saklanma) eylemini kullanabilir.

**Gün Işığı Hassasiyeti.** Ejderha, güneş ışığından saldırı kontrollerinde ve görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde dezavantajı vardır.

**Yeni Eylem: Isırık.** Eğer ejderha yaptığı ısırık saldırısıyla asit, soğuk, ateş, yıldırım ve zehir zarar veriyorsa bu zarar türünü çürütücü olarak değiştirir.

**Yeni Eylem: Gölge Nefesi.** Ejderhanın sahip olduğu tüm zarar verici nefes silahları, sahip olduğu zarar türü yerine çürütücü zarar verir. Bu zarar tarafından can puanı 0'a düşen bir insanımsı ölür ve cesedinden hortlak bir gölge yükselir ve savaş sırasında ejderhadan hemen sonra yer alır. Bu gölge ejderhanın kontrolü altındadır.



## EJDERHALAR

Gerçek ejderhalar kadim bir soya ve korkutucu bir güce sahip olan kanatlı sürüngenlerdir. Krnızıkları ve hırslarıyla bilinir, bu yüzden korkulurlar. En yaşlı ejderhalar dünyanın gördüğü en güçlü yaratıklardandır. Tüm bunlara ek olarak ejderhalar büyüldür. Büyüleri sayesinde herkesi dehşete düşüren nefes silahlarını ve diğer doğaüstü yeteneklerini kullanırlar.

Ejderkeler ve ejderha kaplumbağaları gibi çoğu yaratığın damarlarında ejderha kanı dolmaktadır. Ama gerçek ejderhalar iki geniş kategoriye ayrılır: Renkser ejderhalar ve metalik ejderhalar. Siyah, mavi, yeşil, kırmızı ve beyaz ejderhalar bencildir, köttüdür; herkes onlardan korkar. Piring, bronz, bakır, altın ve gümüş ejderhalar soyludur, iyidir ve bilgeler tarafından saygı görtürler.

Hedefleri ve ilkeleri birbirinden dağlar kadar farklı olsa da tüm gerçek ejderhalar zenginlik ister, sikelerden oluşan tepeler yaratırlar ve değerli taşları, mücevherleri ve büyütlü nesneleri toplarlar. Büyük ganimet yetimlarına sahip ejderhalar onların uzun süre yalnız bırakmak istemez, sadece devriye gezmek veya beslenmek için inlerinden uzaklaşırlar.

Gerçek ejderhalar, zayıf yavrulardan kadim ejderhalara dönüştükleri hayatları boyunca birbirinden bariz şekilde farklı olan dört aşamadan geçer; bin yıldan uzun yaşayabilirler. Bu sürede kudretleri başa çıkamaz, ganimetleri eşsiz olabilir.

Kategori	Boyut	Yaş Aralığı
Yavru	Orta	5 yıl ya da daha genç
Genç	Büyük	6-100 yıl
Yetişkin	Kocaman	101-800 yıl
Kadim	Devasa	801 yıl ya da daha yaşlı

### AYRIT: DOĞAL BÜYÜYAPICI EJDERHALAR

Ejderhalar doğal olarak büyük büyütlü yaratıklardır ve bu ayrıtı kullanarak uzun yaşamları boyunca birkaç büyüde ustalaşabilirler.

Genç veya daha yaşlı olan bir ejderha Karizma tamlayıcına eşit sayıda büyü yapabilir. Her büyü günde bir defa yapılabilir, maddesel bileşene ihtiyacı yoktur ve bununun süresi ejderhanın zorkluk derecesinin üçte birinden (küsuratı aşağı yuvarla) yüksek olmaz. Ejderhanın büyütlü saldırırlarla kullandığı bonusu, yetkinlik bonusu + Karizma bonusudur. Ejderhanın büyü kurtulma GS'si 8 + yetkinlik bonusu ve Karizma tamlayıcıdır.

## RENKSER EJDERHALAR

Siyah, mavi, yeşil, kırmızı ve beyaz ejderhalar, ejdersoyunun kötü yüzünü yansıtır. Saldırgan, boğazına düşkün ve mağrur olan renkser ejderhalar, kendileri de dâhil olmak üzere tüm yaratıkların korktuğu kötü bilgeler ve güçlü tiranlardır.

**Hırs Güdüsü.** Renkser ejderhalar ganimet peşinde koşarlar ve bu hırsları tüm planlarını kendisi gösterir. Dünyanın tüm zenginliğinin kanunen kendilerine ait olduğuna inanırlar. Bir renkser ejderha, bu ganimetri "çalmış" olan insanımsıları ve diğer yaratıkları hiç önemsemeden ele geçirir. Sikke yığınlarıyla, parlayan mücevherleriyle ve büyütlü nesneleriyle bir ejderhanın ganimeti efsanelere konu olur. Bununla beraber renkser ejderhaların ticaretle en ufak bir ilişkileri dahi yoktur. Sadece sahip olmak için ganimet toplarlar.

**Bencil Yaratıklar.** Renkser ejderhaları birleştiren bir özellikleri de üstünlük hisleridir. Tüm ölümlü yaratıkların en güçlüleri ve en üstünleri olduklarına inanırlar. Diğer yaratıklarla etkileşime girmelerinin tek nedeni kendi çıkarları içindir. Sadece kendilerinin yönetime gücüne sahip olduklarına inanırlar ve bu inançları her renkser ejderhanın kişiliğinin ve dünyaya bakış açısının merkezinde yer alır. Bir renkser ejderhayı alçakgönüllü olmaya zorlamak, rüzgârı esmeyi bırakmaya ikna etmek gibidir. Bu yaratıklar için insanımsı hayvandan başka bir şey değildir; yennek için avlanır veya taşınslar diye yük hayvanı olarak kullanılırlar. Hiçbir şekilde saygıya hak etmezler.

**Tehlikeli İler.** Bir ejderhanın in, gücünün merkezi ve ganimetinin deposudur. Çeşitli çevresel etkilere karşı doğal olarak sahip olduğu dayanıklılık sayesinde bir ejderha sığınmak için değil, savunmak ve ganimetini güvenceye almak için kendine bir in bulur ya da yapar. Özellikle birden fazla girişi ve çıkışı olan yerleri tercih ederler.

Çoğu renkser ejderhanın in en cesur ölümlüler hariç olmak üzere diğer herkesin gelmesini önleyecek şekilde tehlikeli ve uzak yerlerde gizlidir. Siyah bir ejderha kendine in olarak bir bataklıkta tam ortasına seçerken kırmızı bir ejderha da faal bir yarıdağı kendine uygun görebilir. İlerinin sahip olduğu doğal savunma özelliklerine ek olarak güçlü renkser ejderhalar ganimetlerini korumak için büyütlü muhafızlar, tuzaklar ve itaatkar yaratıklar kullanırlar.

**Kötü Ejderhaların Kraliçesi.** Ejderha Kraliçesi Tiamat köttül ejdersoyunun ana ilahesidir. Dokuz Cehennem'in ilk katı olan Avernus'ta ikamet eder. Düşük seviyeli bir ilah olduğu için kendini izleyenlere büyü yapma yeteneğini bahsetme gücü vardır ama göttüğü paylaşılmaktan nefret eder. Köttül ejderhaların para ve ganimet hırsına mükemmel bir örnektir: Çokluievrendeki tüm ganimetlerin bir gün ona ve sadece ona ait olacağına inanır.

Tiamat, ona tapınan renkser ejderhaları yansıtan -siyah, mavi, yeşil, kırmızı ve beyaz- beş başa sahip devasa bir ejderhadır. Savaş alanındaki dehşetin somut halidir, beş nefes silahıyla, güçlü büyü yapma yeteneğiyle ve korkutucu pençeleriyle orduları yok edecek güce sahiptir.

Tiamat'ın en nefret ettiği düşmanı, ejdersoyunun inancı üzerindeki kontrolünü paylaştığı Platin Ejderha Bahamut'tur. Kendisi ayrıca Asmodeus için özel bir düşmanlık besler. Çünkü Asmodeus, Tiamat'ın Avernus üzerindeki yönetimini ondan almıştır ve halen Ejderha Kraliçe'nin gücünü baltalamaya devam etmektedir.





## KADİM SİYAH EJDERHA

Devasa ejderha, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 22 (doğal zırh)

Can Puanı 367 (21220 + 147)

Hızı 16 m., uçuş 32 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Kurtulma Kontrolleri Çev +9, Bün +14, Bil +9, Kar +11

Beceriler Algı +16, Gizlilik +9

Zarar Bağışıklıkları asit

Duyular korgoruşu 24 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 26

Diller Ortak Lisan, Ejderce

Zorluk 21 (33.000 DP)

**Yüzergezer.** Ejderha havayı ve suyu soluyabilir.

**Efsanevi Direnç (3/Gün).** Eğer ejderha bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

## EYLEMLER

**Çoklusaldır.** Ejderha Korkutan Varlık özelliğini kullanabilir. Bunun ardından üç saldırı yapar: Biri ısırgıyla ve ikisi pençeleriyle.

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +15, erim 6 m., bir hedef. Isabet: 19 (2x10 + 8) delici zarar ve 9 (2x8) asit zarar.

**Pençe.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +15, erim 4 m., bir hedef. Isabet: 15 (2x6 + 8) kesici zarar.

**Kuyruk.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +15, erim 8 m., bir hedef. Isabet: 17 (2x8 + 8) sersemletici zarar.

**Korkutan Varlık.** Ejderhanın seçeceği, ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve onun farkında olan her yaratık başarılı bir GS 19 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki o yaratık için sona ermişse o yaratık ejderhanın Korkutan Varlık özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışık olur.

**Asit Nefesi (Yenilenir 5-6).** Ejderha 36 metre uzunluğundaki ve 4 metre genişliğindeki bir hat boyunca asit püskürtür. Bu hattaki her yaratık GS 22 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 67 (15x8) asit zarar almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almaz.

## EFSENEVİ EYLEMLER

Ejderha, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Ejderha, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başından yeniden kazanır.

**Tespit Et.** Ejderha bir Bilgelik (Algı) kontrolü yapar.

**Kuyruk Saldırısı.** Ejderha bir kuyruk saldırısı yapar

**Kanat Saldırısı (2 Eylem Harcar).** Ejderha kanatlarını çırpar.

Ejderhadan en fazla 6 metre uzaklıkta olan her yaratık başarılı bir GS 23 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 15 (2x6 + 8) sersemletici zarar almalı ve yere düşmelidir. Ejderha bu şekilde kanatlarını çırptıktan sonra uçuş hızının yarısı kadar uçabilir.

## YETİŞKİN SİYAH EJDERHA

Kocaman ejderha, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 19 (doğal zırh)  
Can Puanı 195 (1712 + 85)  
Hızı 16 m., uçuş 32 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Kurtulma Kontrolleri Çev +7, Bün +10, Bil +6, Kar +8  
Beceriler Algı +11, Gizlilik +7  
Zarar Bağışıklıkları asit  
Duyular korgörüşü 24 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 21  
Diller Ortak Lisan, Ejderce  
Zorluk 14 (11.500 DP)

**Yüzgezer.** Ejderha havayı ve suyu soluyabilir.

**Efsanevi Direnç (3/Gün).** Eğer ejderha bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Ejderha Korkutan Varlık özelliğini kullanabilir. Bunun ardından üç saldırı yapar: Birli ısıngıyla ve ikisi pençeleriyle.

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +11, erim 4 m., bir hedef. Isabet: 17 (210 + 6) delici zarar ve 4 (128) asit zararı.

**Pençe.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +11, erim 2 m., bir hedef. Isabet: 13 (226 + 6) kesici zarar.

**Kuyruk.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +11, erim 6 m., bir hedef. Isabet: 15 (228 + 6) sersemletici zarar.

**Korkutan Varlık.** Ejderhanın seçeceği, ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve onun farkında olan her yaratık başarılı bir GS 16 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki o yaratık için sona ermişse o yaratık ejderhanın Korkutan Varlık özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışık olur.

**Asit Nefesi (Yenilenir 5-6).** Ejderha 24 metre uzunluğundaki ve 2 metre genişliğindeki bir hat boyunca asit püskürtür. Bu hattaki her yaratık GS 18 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 54 (128) asit zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almaldır.

### EFSENEVİ EYLEMLER

Ejderha, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Ejderha, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

**Tespit Et.** Ejderha bir Bilgelik (Algı) kontrolü yapar.

**Kuyruk Saldırısı.** Ejderha bir kuyruk saldırısı yapar

**Kanat Saldırısı (2 Eylem Harcar).** Ejderha kanatlarını çırpar.

Ejderhadan en fazla 4 metre uzaklıkta olan her yaratık başarılı bir GS 19 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 13 (226 + 6) sersemletici zarar almalı ve yere düşmelidir. Ejderha bu şekilde kanatlarını çırptıktan sonra uçuş hızının yarısı kadar uşabilir.

## GENÇ SİYAH EJDERHA

Büyük ejderha, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)  
Can Puanı 127 (15210 + 45)  
Hızı 16 m., uçuş 32 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Kurtulma Kontrolleri Çev +5, Bün +6, Bil +3, Kar +5  
Beceriler Algı +6, Gizlilik +5  
Zarar Bağışıklıkları asit  
Duyular korgörüşü 12 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 16  
Diller Ortak Lisan, Ejderce  
Zorluk 7 (2.900 DP)

**Yüzgezer.** Ejderha havayı ve suyu soluyabilir.

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Ejderha üç saldırı yapar: Birli ısıngıyla ve ikisi pençeleriyle.

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +7, erim 4 m., bir hedef. Isabet: 15 (210 + 4) delici zarar ve 4 (128) asit zararı.

**Pençe.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +7, erim 2 m., bir hedef. Isabet: 11 (226 + 4) kesici zarar.

**Asit Nefesi (Yenilenir 5-6).** Ejderha 12 metre uzunluğundaki ve 2 metre genişliğindeki bir hat boyunca asit püskürtür. Bu hattaki her yaratık GS 14 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 49 (1128) asit zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almaldır.

## SİYAH EJDERHA YAVRUSU

Orta ejderha, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)  
Can Puanı 33 (628 + 6)  
Hızı 12 m., uçuş 24 m., yüzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Kurtulma Kontrolleri Çev +4, Bün +3, Bil +2, Kar +3  
Beceriler Algı +4, Gizlilik +4  
Zarar Bağışıklıkları asit  
Duyular korgörüşü 4 m., karagörü 24 m., edilgen Algı 14  
Diller Ejderce  
Zorluk 2 (450 DP)

**Yüzgezer.** Ejderha havayı ve suyu soluyabilir.

### EYLEMLER

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef. Isabet: 7 (1210 + 2) delici zarar ve 2 (124) asit zararı.

**Asit Nefesi (Yenilenir 5-6).** Ejderha 6 metre uzunluğundaki ve 2 metre genişliğindeki bir hat boyunca asit püskürtür. Bu hattaki her yaratık GS 11 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 22 (528) asit zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almaldır.



## SIYAH EJDERHA

Renkser ejderhaların en kötü huyluları ve mağrurları olan siyah ejderhalar düşmüş halkların enkazını ve ganimetini toplayar. Bu ejderhalar zayıfların başarılı olmasından nefret ederler ve insanımı kralıklarının çöküşünden büyük bir zevk alırlar. Evlerini bir zamanlar üzerinde kralıkların yükseldiği harabelere ve pis kokulu bataklıklara yaparlar.

Bir siyah ejderhanın yüzü içe çökük göz çukurları ve geniş burun delikleriyle bir kafatasını andırır. Kıvrımlı, bölümlere ayrılmış boynuzları kafasına yakın yerde kemik renginde, uçlarda a gece kadar kara bir renktedir. Bir siyah ejderha yaşlandıkça boynuzlarının ve elmacık kemiklerinin etrafındaki deri, asit tarafından çürütülmüşçesine geriler, geride iskeletimsi görtüntüsünü güçlendiren ince bir deri tabakası bırakır. Bir siyah ejderhanın başı iğne gibi çukuntılar ve boynuzlarla süsüldür. Ucunda bir çatalla biten dili düzdür, akıttığı asidik salyanın kokusu ejderhanın etrafında bulunan, çürüten bitki örtüsünden ve pis sudan çıkan kokulara eklenir.

Bir siyah ejderha yumurtadan çıktığından parlak, siyah pullarla kaplıdır. Yaşlandıkça pulları kalınlaşır ve soluklaşır. Böylece ona evlik yapan bataklıklara ve harabelere karışması kolaylaşır.

**Vahşi ve Zalim.** Tüm renkser ejderhalar kötüdür ama siyah ejderhalar acı çektiirmekten duydukları zevk nedeniyle hepsinden ayrırlar. Bir siyah ejderha, avının merhamet için yalvarmasını izlemeyi her şeyden çok ister. Düşmanlarını öldürmeden önce onlara sıklıkla sahte umutlar verir, kurtulacaklarını hissetmelerini sağlar.

Bir siyah ejderha ilk önce en zayıf düşmanına saldırır, hızlı ve vahşi bir zafere eder. Bu da geri kalan düşmanlarını dehşete düşürürken onun bencil doğasını tatmin eder. Yenilginin kıyısında olursa kendisini kurtarmak için her şeyi yapar ama diğer yaratıkların böyle bir zafere elde etmesine izin vermemekten ölmü kabul eder.

**Düşmanlar ve Hizmetkârlar.** Siyah ejderhalar diğer ejderhalardan korkar ve onlardan nefret ederler. Ejderha rakiplerini uzaktan gözler, zayıf olan ejderhaları öldürmek için fırsat kollar ve kendinden güçlü ejderhalardan kaçarak. Eğer daha güçlü bir ejderha onu tehdit ederse bir siyah ejderha inini terk eder ve kendine başka bir yer arar.

Kötü kelerhalklar siyah ejderhalara saygı gösterir ve onlara hizmet ederler. İnsanımı yerleşimlerini ejderhaya vergi olarak vermek amacıyla ganimet ve yemek için yağmalar; ejderha efendilerinin bölgesinin sınırları boyunca kaba, ejderhaya benzeyen kuklalar yerleştirirler.

Bir siyah ejderhanın köttüclü etkisi, ejderhanın inine yaklaşan iyi yaratıkları arayan ve öldüren köttüclü paytak öbeklerin kendi kendine oluşmasına neden olabilir.

Otekler, pek çok siyah ejderhanın inini böcek gibi işgal ederler. Kara efendileri kadar zalim bir hale gelir; açlığını bastırmak için ejderhaya teslim etmeden önce ele geçirdikleri esirlere işkence eder, onları çıyanlara ve akreplere sokturarak zayıflatırlar.

**Ekşilerin Ganimeti.** Siyah ejderhalar, kendilerine büyüklüklerini hatırlatması için yıkılmış imparatorlukların ve tarihe kanışmış kralıkların ganimetlerini ve büyütlü nesnelerini toplayar.

## SIYAH EJDERHA İNİ

Siyah ejderhalar gözden uzak bataklıklarda yaşarlar. Bir siyah ejderhanın inini iç karartıcı bir bataklık, bir yer altı odası veya kısmen suya batmış bir harabedir. Bu ufak su birikintileri hem ejderhaya dinlenebileceği bir yer hem de kurbanlarının "mayalanabileceği" bir yer verir. İn, dağılmakta olan heykellerin gözlediği, önceki kurbanların asitle delinmiş kemikleriyle ve üzerinde sineklerin uçtuğu yeni avların cesetleriyle doludur. Çıyanlar, akrepler ve yılanlar, ölmüş ve çürümüş inide bulandıran korkusunun kapladığı inini doldururlar.

### İN EYLEMLERİ

Savaş sırası 20' de (savaş sırası belirlenirken in eylemlerinin her zaman 20 attığı var sayılır) ejderha aşağıdaki etkilerden birine neden olacak bir in eylemini harekete geçirebilir; ejderha aynı etkiyi, bir turda, arka arkaya iki defa kullanamaz:

- Ejderhanın görebildiği ve ondan en fazla 48 metre uzaklıkta bulunan su gölcükleri, etrafındakileri kendine çeken bir dalga halinde dışarı taşar. Böyle bir gölcüğün en fazla 8 metre yakınında bulunan her yaratığın başarılı bir GS 15 Güç kurtulma kontrolü yapması ya da gölcüğe doğru 8 metre çekilmesi ve yere düşmesi gerekir.
- Ejderhanın seçtiği ve kendisinden en fazla 48 metre uzaklıkta bulunan bir nokta merkez olmak üzere uçan böceklerden oluşan bir bulut ortaya çıkar ve 8 metre yarıçapa sahip küresel bir alanı kaplar. Bulut köşelerden döner ve ejderha bir eylemini kullanarak onu ortadan kaldıracaya, bu in eylemini yeniden kullanıncaya veya ejderha ölmüncye değin varlığını korur. Bulutun kapladığı alan hafif engellidir. Bulut ortaya çıktığında onun içinde olan her yaratık bir GS 15 Bünce kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 10 (3z6) delici zarar almalı veya başarısız olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır. Sırasını bulutun içinde sonlandıran bir yaratık 10 (3z6) delici zarar alır.
- Ejderhanın seçtiği ve kendisinden en fazla 24 metre uzaklıkta bulunan bir nokta merkez olmak üzere büyütlü bir karanlık ortaya çıkar ve yayılmaya başlar. 6 metre yarıçapa sahip küresel bir alanı kaplayan bu karanlık, ejderha bir eylemini kullanarak onu ortadan kaldıracaya, bu in eylemini yeniden kullanıncaya veya ejderha ölmüncye değin varlığını korur. Karanlık köşelerinin etrafından döner. Karagörsüye sahip bir yaratık ne bu bulutun inine ne de bu bulutun arkasını görebilir. Büyütsüz bir ışıık kaynağı bu karanlığı aydınlatamaz. Bu karanlığın alanı, 2. seviyeli veya daha düşük seviyeli bir büyü ile yaratılan aydınlık bir alanla üst üste binerse aydınlık alanı yaratan büyü dağıtılmış olur.

### BÖLGESEL ETKİLER

Efsanevi siyah ejderhanın inine ev sahipliği yapan bir bölge, ejderhanın büyütsüyle çarpışlar, bu da aşağıdaki etkilerden birine veya birden fazlasına neden olur:

- İnin 10 kilometre çevresinde yapılan yolculuklar iki katı fazla zaman alır. Çünkü bitki örtüsü vahşi ve güçlüdür; bataklıklar pis kokulu çamurla doludur.
- İnin 2 kilometre çevresindeki su kaynakları doğaüstü şekilde bozulmuştur. Bu sudan içen ejderhanın düşmanları dakikalar içinde kusmaya başlar.
- İnin 10 kilometre çevresini sis kaplar ve hafif engelli hale getirir.

Ejderha ölmüş bitki örtüsü büyüdüğü gibi kalır ama diğer etkiler 1z10 gün içinde ortadan kaybolur.



## KADİM MAVİ EJDERHA

Devasa ejderha, adil kötü

Zırh Seviyesi 22 (doğal zırh)

Can Puanı 481 (26x20 + 208)

Hızı 16 m., kazma 16 m., uçma 32 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
29 (+9)	10 (+0)	27 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	21 (+5)

**Kurtulma Kontrolleri** Çev +7, Bün +15, Bil +10, Kar +12

**Beceriler Algı** +17, Gizlilik +7

**Zarar Bağışıklıkları** yıldırım

**Duyular** körgörü 24 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 27

**Diller** Ortak Lisan, Ejderce

**Zorluk** 23 (50.000 DP)

**Efsanevi Direnç (3/Gün).** Eğer ejderha bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Ejderha Korkutan Varlık özelliğini kullanabilir. Bunun ardından üç saldırı yapar: Biri ısırtıyla ve ikisi pençeleriyle.

**Isırtık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +16, erim 6 m., bir hedef.

**Isabet:** 20 (2x10 + 9) delici zarar ve 11 (2x10) yıldırım zararı.

**Pençe.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +16, erim 4 m., bir hedef.

**Isabet:** 16 (2x6 + 9) kesici zarar.

**Kuyruk.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +16, erim 8 m., bir hedef.  
**Isabet:** 18 (2x8 + 9) sersemetici zarar.

**Korkutan Varlık.** Ejderhanın seçeceği, ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve onun farkında olan her yaratık başarılı bir GS 20 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki o yaratık için sona ermişse o yaratık ejderhanın Korkutan Varlık özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışık olur.

**Yıldırım Nefesi (Yenilenir 5-6).** Ejderha 48 metre uzunluğundaki ve 4 metre genişliğindeki bir hat boyunca yıldırım üfler. Bu hattaki her yaratık GS 23 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 88 (16x10) yıldırım zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almamalıdır.

### EFSENEVİ EYLEMLER

Ejderha, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Ejderha, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

**Tespit Et.** Ejderha bir Bilgelik (Algı) kontrolü yapar.

**Kuyruk Saldırısı.** Ejderha bir kuyruk saldırısı yapar.

**Kanat Saldırısı (2 Eylem Harcar).** Ejderha kanatlarını çıkarır.

Ejderhadan en fazla 6 metre uzaklıkta olan her yaratık başarılı bir GS 24 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 16 (2x6 + 9) sersemetici zarar almalı ve yere düşmelidir. Ejderha bu şekilde kanatlarını çırpıktan sonra uçma hızının yarısı kadar uçabilir.

## YETİŞKİN MAVİ EJDERHA

Kocaman ejderha, adil kötü

Zırh Seviyesi 19 (doğal zırh)  
Can Puanı 225 (18x12 + 08)  
Hızı 16 m., kazma 12 m., uçma 32 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Kurtulma Kontrolleri Çev +5, Bün +11, Bil +7, Kar +9  
Beceriler Algı +12, Gizlilik +5  
Zarar Bağışıklıkları yıldırım  
Duyular körgörüşü 24 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 22  
Diller Ortak Lisan, Ejderce  
Zorluk 16 (15.000 DP)

**Efsanevi Direnç (3/Gün).** Eğer ejderha bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Ejderha Korkutan Varlık özelliğini kullanabilir. Bunun ardından üç saldırı yapar: Biri ısıngıyla ve ikisi pençeleriyle.  
**Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +12, erim 4 m., bir hedef. **Isabet:** 18 (2x10 + 7) delici zarar ve 5 (1x10) yıldırım zararı.  
**Pençe. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +12, erim 2 m., bir hedef. **Isabet:** 14 (2x6 + 7) kesici zarar.  
**Kuyruk. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +12, erim 6 m., bir hedef. **Isabet:** 16 (2x8 + 7) sersemletici zarar.  
**Korkutan Varlık.** Ejderhanın seçeceği, ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve onun farkında olan her yaratık başarılı bir GS 17 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki o yaratık için sona ermişse o yaratık ejderhanın Korkutan Varlık özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışık olur.

**Yıldırım Nefesi (Yenilenir 5-6).** Ejderha 36 metre uzunluğundaki ve 2 metre genişliğindeki bir hat boyunca yıldırım üfler. Bu hattaki her yaratık GS 19 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 66 (12x10) yıldırım zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

### EFSENEVİ EYLEMLER

Ejderha, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Ejderha, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

**Tespit Et.** Ejderha bir Bilgelik (Algı) kontrolü yapar.

**Kuyruk Saldırısı.** Ejderha bir kuyruk saldırısı yapar

**Kanat Saldırısı (2 Eylem Harcar).** Ejderha kanatlarını çırpar.

Ejderhadan en fazla 4 metre uzaklıkta olan her yaratık başarılı bir GS 20 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 14 (2x6 + 7) sersemletici zarar almalı ve yere düşmelidir. Ejderha bu şekilde kanatlarını çırptıktan sonra uçuşa hızının yarısı kadar uçabilir.

## GENÇ MAVİ EJDERHA

Büyük ejderha, adil kötü

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)  
Can Puanı 152 (16x10 + 64)  
Hızı 16 m., kazma 8 m., uçma 32 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
21 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Kurtulma Kontrolleri Çev +4, Bün +8, Bil +5, Kar +7  
Beceriler Algı +9, Gizlilik +4  
Zarar Bağışıklıkları yıldırım  
Duyular körgörüşü 12 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 19  
Diller Ortak Lisan, Ejderce  
Zorluk 9 (5.000 DP)

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Ejderha üç saldırı yapar: Biri ısıngıyla ve ikisi pençeleriyle.

**Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +9, erim 4 m., bir hedef. **Isabet:** 16 (2x10 + 5) delici zarar ve 5 (1x10) yıldırım zararı.

**Pençe. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı.** Saldırısı +9, erim 2 m., bir hedef. **Isabet:** 12 (2x6 + 5) kesici zarar.

**Yıldırım Nefesi (Yenilenir 5-6).** Ejderha 24 metre uzunluğundaki ve 2 metre genişliğindeki bir hat boyunca yıldırım üfler. Bu hattaki her yaratık GS 16 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 55 (10x10) yıldırım zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

## MAVİ EJDERHA YAVRUSU

Orta ejderha, adil kötü

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)  
Can Puanı 52 (8x8 + 16)  
Hızı 12 m., kazma 6 m., uçma 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Kurtulma Kontrolleri Çev +2, Bün +4, Bil +2, Kar +4  
Beceriler Algı +4, Gizlilik +2  
Zarar Bağışıklıkları yıldırım  
Duyular körgörüşü 4 m., karagörü 24 m., edilgen Algı 14  
Diller Ejderce  
Zorluk 3 (700 DP)

### EYLEMLER

**Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +5, erim 2 m., bir hedef. **Isabet:** 8 (1x10 + 3) delici zarar ve 3 (1x6) yıldırım zararı.

**Yıldırım Nefesi (Yenilenir 5-6).** Ejderha 12 metre uzunluğundaki ve 2 metre genişliğindeki bir hat boyunca yıldırım üfler. Bu hattaki her yaratık GS 12 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 22 (4x10) yıldırım zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.



## MAVİ EJDERHA

Kötü ve bölgesel olan mavi ejderhalar çöllerin üzerinde uçar, kervanları avlar, çölden uzaktaki yeşilliklerde bulunan hayvan sürülerini ve yerleşimleri yağmalarlar. Bu ejderhalara kuru steplerde, çorak arazilerde ve kayalık sahillerde rastlanır. Bölgelerini tüm muhtemel rakiplere ve özellikle pırnç ejderhalara karşı korurlar.

Bir mavi ejderha belirgin ve fırtınlı olan kumullarına, kısa ve küt başının üzerindeki kabartılı tek boynuzuyla diğerlerinden kolayca ayırt edilir. Burun deliklerinden iğne sıraları çıkar ve bunlar arkaya doğru giderek kaşlarını oluştururlar. Sonra da öne çıkık alt çenesinde toplanırlar.

Bir mavi ejderhanın pulları yanardöner gökyüzü mavisi ile koyu civit rengi arasında değişkenlik gösterebilir; çölin kumlarına sürüne sürüne verniklenmiş gibi parlak bir hale gelirler. Ejderha yaşlandıkça pulları daha kalınlaşır ve sertleşir, derisi statik elektrikle uğuldar ve çatırır. Bu etkiler ejderha sinirlendiğinde veya saldırıma üzereyken daha da şiddetli hale gelir, ozon ve tozlu havanın kokusuna benzeyen bir koku yayar.

**Kötü ve Ölümcül.** Bir mavi ejderha kendisinin zayıf ve aşalık olduğu yönündeki hiçbir yorumu veya hakareti kaldırmaz, insanmıslar ve diğer küçük yaratıkları üzerinde egemenlik kurmaktan büyük zevk alır.

Mavi ejderha sabırlı ve sistenli bir savaşçısıdır. Kendi işiyle, istediği yerde savaşırken savası saatler hatta günler süren bir olay haline getirir, uzaktan yıldırımlı yayılım ateşi açar sonra da yeniden saldırıma için beklemek üzere tehlikenin uzaklaşır.

**Çöl Avcıları.** Büyük açlıklarını bastırmak için bazen kaktüs ve diğer çöl bitkilerini yeseler de mavi ejderhalar etkilidir. Sürü hayvanlarıyla ziyalet çekmeyi tercih eder, bu hayvanları medilerine indirmeden önce yıldırım nefesleriyle pisirirler. Yemek alışkanlıkları mavi ejderhaları çöl kervanları ve göçebe kabileler için büyük tehditlerden biri haline getirir. Çünkü bunlar bir ejderha için yemek ve ganimet kaynaklarıdır.

Bir mavi ejderha avlandığı zaman kendini sadece boynuzu görünecek şekilde çöl kumunun içine gömer. Dışarıda kalan bu boynuzu bir taş çıkıntısına benzer. Av yakına geldiğinde kendini kumdan çıkarır, uçarak yükselir ve saldırırken kanatlarındaki kumlar sanki bir çığ gibi aşağıya düşer.

**Üstünler ve Ayakçılar.** Mavi ejderhalar üstünlük hislerini güçlendiren, değerli ve becerikli zanaatkarları her şeyden çok severler. Ozanlar, bilgeler, sanatçılar, şirihbazlar ve suikastçılar bir mavi ejderha için çok değerlidir; bundan dolayı onları cömertçe ödüllendirir.

Bir mavi ejderha, inini gizli ve korunaklı tutar ve en güvendiği hizmetkarını bile nadiren içeri alır. Sokuluları, dev akrepleri ve çölin diğer yaratıklarını fazladan güvenlik sağlasınlar diye ininin yakınlarına gelmeleri için teşvik eder. Yaşlı mavi ejderhalar bazen kendilerine hizmet etsinler diye hava unsursallarını ve diğer yaratıkları kendilerine çekerler.

**Değerli Taş Toplayıcıları.** Mavi ejderhalar değerli doğanın her şeyi biriktirmek isteseler de değerli taşları özellikle severler. Mavinin renkleri içinde en soylu ve güzeli olduğuna inanıldığı için safirlerle her şeyden çok değer verir, bunlarla süslensin mücevherleri ve büyütlü nesneleri toplamak isterler.

Bir mavi ejderha en değerli ganimetini kumun derinliklerine gömer. Bunu calmaya çalışanları cezalandırır diye birkaç önemsisiz, küçük, değerli eşyayı da üzerine basılmasıyla açılacak olan obrukların üzerine veya yakınına serpiştirir.

## MAVİ EJDERHA İNİ

Mavi ejderhalar kumların altında kristalleşmiş mağaralar ve tüneller kazmak için yıldırım nefeslerini ve kazma yeteneklerini kullandıkları çorak arazilerde inlerini yaparlar.

Bir mavi ejderhanın ininin içinde fırtınalar eser, camı kumla kaplı dar kanalları inin havalandırması sağlar. Bunların hepsi ejderhanın ilk savunma hattı olan ölümcül obruklardan sonra gelmektedir.

Bir mavi ejderha birileri girmiş veya işgal edilmiş gibi görünen inini çoktirmekte hiç tereddüt etmez. Bunun ardından kumu kazarak dışarı çıkar, işgalcileri ezmeye ve boğulmaya bırakır. Daha sonra döndüğünde ganimetini yeniden ele geçirir - tabii içeri girenlerin üzerinde getirdikleri ganimetleri de kendininkine ekler.

### İN EYLEMLERİ

Savaş sırası 20' de (savaş sırası belirlenirken in eylemlerinin her zaman 20 atığı var sayılır) ejderha aşağıdaki etkilerden birine neden olacak bir in eylemini harekete geçirebilir; ejderha aynı etkiyi, bir turda, arka arkaya iki defa kullanamaz:

- Tavanın bir kısmı, ejderhanın görebildiği ve ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan bir yaratığın üzerine çöker. Bu yaratık başarılı bir GS 15 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 10 (3z6) sersemletici zarar almalı ve yere düşmeli ve gömülmelidir. Gömülen hedefin durumu kısıtlanmıştır ve ne nefes alabilir ne de ayağa kalkabilir. Başka bir yaratık eylemini kullanarak GS 10 Güç kontrolü yapabilir ve başarılı olması halinde hedef yaratığın gömülme durumunu sona erdirebilir.
- 8 metrelük küre şeklindeki kumdan oluşan bir bulut ejderhanın görebildiği ve ondan en fazla 48 metre uzaklıkta bulunan bir noktada ortaya çıkar. Bu bulut köşelerin etrafından dönebilir. Bulutun içindeki her yaratık başarılı bir GS 15 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca kör olmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda bu kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırmalıdır.
- Ejderhanın görebiliyor olması şartıyla inin iki kat yüzeyi arasında 2 metre genişliğinde yıldırım atlaması olur. Bu kat yüzeyler hem ejderhadan hem de birbirlerinden en fazla 48 metre uzaklıkta olmalıdır. Yıldırım atlamasının olduğu hat üzerindeki her yaratık başarılı bir GS 15 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 10 (3z6) yıldırım zararı almamalıdır.

### BÖLGESEL ETKİLER

Efsanevi mavi ejderhanın inine ev sahipliği yapan bir bölge, ejderhanın büyüyle çarpışarak, bu da aşağıdaki etkilerden birine veya birden fazlasına neden olur:

- İnin 10 kilometre etrafında fırtınalar kopar.
- İnin 10 kilometre etrafında toz şeytanları ortalığı yerle bir ederler. Bir toz şeytanı, bir hava unsursalının oyun puanlarına ve bilgilerine sahiptir ama uçamaz, hızı 20 metredir ve Zekâ ile Karizma puanları 1 (-5) dir.
- Ejderhanın ininin içinde ve çevresinde gizli, üzeri örtülü obruklar oluşur. Bir obruk, başarılı bir GS 20 Bilgelik (Algı) kontrolüyle güvenli bir mesafeden fark edilebilir. Aksi halde obruğun üzerine örten ince toprak parçasına adını atan ilk yaratık başarılı bir GS 15 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da obruğun içine 1z6 x 4 metre düşmelidir.

Eğer ejderha ölürsa toz şeytanları arasında kaybolur ve fırtınalar 1z10 gün içinde yatsır. Obruklar oldukları yerde kalırlar.



## KADİM YEŞİL EJDERHA

Devasa ejderha, adil kötü

Zırh Seviyesi 21 (doğal zırh)

Can Puanı 385 (22x20 + 154)

Hızı 16 m., uçuş 32 m., yüzme 16 m.

GUÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
27 (+8)	12 (+1)	25 (+7)	20 (+5)	17 (+3)	19 (+4)

**Kurtulma Kontrolleri** Çev +8, Bün +14, Bil +10, Kar +11

**Beceriler** Aldatma +11, Sezgi +10, Algı +17, İkna +11, Gizlilik +8

**Zarar Bağışıklıkları** zehir

**Durum Bağışıklıkları** zehirlenme

**Duyular** körgörüşü 24 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 27

**Diller** Ortak Lisan, Ejderce

**Zorluk** 22 (41.000 DP)

**Yüzgeçler.** Ejderha havayı ve suyu soluyabilir.

**Efsanevi Direnç (3/Gün).** Eğer ejderha bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Ejderha Korkutan Varlık özelliğini kullanabilir. Bunun ardından üç saldırı yapar: Biri ısırtıyla ve ikisi pençeleriyle.

**Isırtık. Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı:** Saldırısı +15, erim 6 m., bir hedef.

**İsabet:** 19 (2x10 + 8) delici zarar ve 10 (3x6) zehir zararı.

**Pençe. Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı:** Saldırısı +15, erim 4 m., bir hedef. **İsabet:** 22 (4x6 + 8) kesici zarar.

**Kuyruk. Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı:** Saldırısı +15, erim 8 m., bir hedef. **İsabet:** 17 (2x8 + 8) sersemletici zarar.

**Korkutan Varlık.** Ejderhanın seçeceği, ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve onun farkında olan her yaratık başarılı bir GS 19 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki o yaratık için sona ermişse o yaratık ejderhanın Korkutan Varlık özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışık olur.

**Zehir Nefesi (Yenilenir 5-6).** Ejderha 36 metrelik konik bir alana zehirli gaz üfler. Bu alandaki her yaratık GS 22 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 77 (22x6) zehir zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almaz.

## EFSENEVİ EYLEMLER

Ejderha, aşağıdaki seçenekler arasında seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Ejderha, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

**Tespit Et.** Ejderha bir Bilgelik (Algı) kontrolü yapar.

**Kuyruk Saldırısı.** Ejderha bir kuyruk saldırısı yapar.

**Kanat Saldırısı (2 Eylem Harcar).** Ejderha kanatlarını çırpar.

Ejderhadan en fazla 6 metre uzaklıkta olan her yaratık başarılı bir GS 23 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 15 (2x6 + 8) sersemletici zarar almalı ve yere düşmelidir. Ejderha bu şekilde kanatlarını çırptıktan sonra uçuş hızının yarısı kadar uçar.

## YETİŞKİN YEŞİL EJDERHA

Kocaman ejderha, adil kötü

Zırh Seviyesi 19 (doğal zırh)

Can Puanı 207 (18x12 + 90)

Hızı 16 m., uçuş 32 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
23 (+6)	12 (+1)	21 (+5)	18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

Kurtulma Kontrolleri Çev +6, Bün +10, Bil +7, Kar +8

Beceriler Aldatma +8, Sezgi +7, Algı +12, İkna +8,

Gizlilik +6

Zarar Bağışıklıkları zehir

Durum Bağışıklıkları zehirlenme

Duyular körgörüü 24 m., karagörüü 48 m., edilgen Algı 22

Diller Ortak Lisan, Ejderce

Zorluk 15 (13.000 DP)

**Yüzgezer.** Ejderha havayı ve suyu soluyabilir.

**Efsanevi Direnç (3/Gün).** Eğer ejderha bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Ejderha Korkutan Varlık özelliğini kullanabilir. Bunun ardından üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle.

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +11, erim 4 m., bir hedef. Isabet: 17 (2x10 + 6) delici zarar ve 7 (2x6) zehir zarar.

**Pençe.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +11, erim 2 m., bir hedef. Isabet: 13 (2x6 + 6) kesici zarar.

**Kuyruk.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +11, erim 6 m., bir hedef. Isabet: 15 (2x8 + 6) sersemlatici zarar.

**Korkutan Varlık.** Ejderhanın seçeceği, ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve onun farkında olan her yaratık başarılı bir GS 16 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki o yaratık için sona ermişse o yaratık ejderhanın Korkutan Varlık özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışık olur.

**Zehir Nefesi (Yenilenir 5-6).** Ejderha 24 metrelilik konik bir alana zehirli gaz üfler. Bu alandaki her yaratık GS 18 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 56 (16x6) zehir zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

### EFSENEVİ EYLEMLER

Ejderha, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Ejderha, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

**Tespit Et.** Ejderha bir Bilgelik (Algı) kontrolü yapar.

**Kuyruk Saldırısı.** Ejderha bir kuyruk saldırısı yapar.

**Kanat Saldırısı (2 Eylem Harcar).** Ejderha kanatlarını çırpar.

Ejderhadan en fazla 4 metre uzaklıkta olan her yaratık başarılı bir GS 19 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 13 (2x6 + 6) sersemlatici zarar almalı ve yere düşmelidir. Ejderha bu şekilde kanatlarını çırptıktan sonra uçuş hızının yarısı kadar uçabilir.

## GENÇ YEŞİL EJDERHA

Büyük ejderha, adil kötü

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)

Can Puanı 136 (16x10 + 48)

Hızı 16 m., uçuş 32 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Kurtulma Kontrolleri Çev +4, Bün +6, Bil +4, Kar +5

Beceriler Aldatma +5, Algı +7, Gizlilik +4

Zarar Bağışıklıkları zehir

Durum Bağışıklıkları zehirlenme

Duyular körgörüü 12 m., karagörüü 48 m., edilgen Algı 17

Diller Ortak Lisan, Ejderce

Zorluk 8 (3.900 DP)

**Yüzgezer.** Ejderha havayı ve suyu soluyabilir.

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Ejderha üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle.

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +7, erim 4 m., bir hedef. Isabet: 15 (2x10 + 4) delici zarar ve 7 (2x6) zehir zararı.

**Pençe.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. Isabet: 11 (2x6 + 4) kesici zarar.

**Zehir Nefesi (Yenilenir 5-6).** Ejderha 12 metrelilik konik bir alana zehirli gaz üfler. Bu alandaki her yaratık GS 14 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 42 (12x6) zehir zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.



## YEŞİL EJDERHA

Gerçek ejderhaların en kurnazı ve haini olan yeşil ejderhalar düşmanlarına karşı üstün duruma geçmek için yanlış yönlendirmeyi ve hilekârlığı kullanırlar. Kötü huylu ve baştan aşağı kötü olan bu ejderhalar iyi kalpli yaratıkların dünyalarını başına yıkmaktan ve onları yozlaştırmaktan büyük bir zevk alırlar. Hüküm sürdükleri kadim ormanlarda, bölgelerini savunmaktan ziyade mümkün olan en az çabaya güç ve ganimet elde etmek için saldırganlık gösterirler.

Bir yeşil ejderha kavisli çenesiyle, gözlerine yakın bir yerden başlayıp omurgasına kadar devam eden ve kafasının tam arkasında en uzun yeri bulunan iğneli sorguçluyla rahatça tanınır. Bir yeşil ejderhanın dışarıdan belli olan kulakları yoktur ama boynuna doğru uzanan derili, iğneli sarkıntılara sahiptir.

Bir yeşil ejderha yavrusunun ince pulları yeşilin öyle bir tonundadır ki neredeyse siyah görünür. Yaşlandıkça pulları daha da büyür ve renkleri açılır, orman yeşili, zümrüt ve zeytin ağacı tonlarına bürünür; bu da ağaçlık yerlere daha iyi karışmasını sağlar. Kanatları alacalıdır, ön taraflı koyu bir yeşilken arka tarafları daha açık yeşildir.

Bir yeşil ejderhanın bacakları diğer ejderhalara kıyaslandığında gövdesine göre daha uzundur. Böylece yitürken çabıllıkların ve ormandaki engellerin üzerinden rahatça geçebilir. Aynı derecede uzun olan boynuyla, yaşlı bir yeşil ejderha kendini göstermeden ağaçların üzerinden etrafına bakabilir.

**Kaprisli Avcılar.** Bir yeşil ejderha ormanlık bölgesini havadan ve yerden devriye gezerek avlanır. Görebildiği her yaratığı yer, yeterli kadar açsa çabaları ve küçük ağaçları bir yer ama en sevdiği yiyecek elflerdir.

Yeşil ejderhalar mükemmel yalancılar olmanın yanında

## YEŞİL EJDERHA YAVRUSU

Orta ejderha, adil kötü

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)

Can Puanı 38 (7z8 + 7)

Hızı 12 m., uçuş 24 m., yüzmeye 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)

Kurtulma Kontrolleri Çev +3, Bün +3, Bil +2, Kar +3

Beceriler Algı +4, Gizlilik +3

Zarar Bağışıklıklardan zehir

Durum Bağışıklıklardan zehirlenme

Duyular körgörüşü 4 m., karagörü 24 m., edilgen Algı 14

Diller Ejderce

Zorluk 2 (450 DP)

**Yüzgezer.** Ejderha havayı ve suyu soluyabilir.

## EYLEMLER

**İsrık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 7 (1z10 + 2) delici zarar ve 3 (1z6) zehir zarar.

**Zehir Nefesi (Yetilenir 5-6).** Ejderha 6 metrelik konik bir alana zehirli gaz üfler. Bu alandaki her yaratık GS 11 Bünce kurtulma kontrolü yapmalı, başarısı olması halinde 21 (6z6) zehir zarar almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almaldır.

muğlak konuşmanın efendileridirler. Zayıf yaratıkları korkutmayı; seçerken başka ejderhalara karşı kurnaz yönlendirme taktiklerini kullanırlar. Bir yeşil ejderha özellikle bölgesine karşı muhtemel tehdit olan hayvanlara veya insanlara hiç uyarı vermezsiniz saldırır. Bilinçli yaratıklarla uğraşırken ganimet elde etmek yönünde ejderha dürtülerini neredeyse bastırır bir hükmetme güdüsüyle hareket eder ve her zaman bu güdüsünü körükleyerek yaratıkları bulmak için arayışta.

Bir yeşil ejderha, saldırısını planlarken kurbanlarını takip eder, bazen yaratıkları günler boyunca izler. Eğer hedefi zayıfça görüştüğünü yaratacağı dehşetken zevk alan ejderha saldırmadan önce kurbanının karşısına çıkar. Düşmanlarının hepsini ala öldürmez, hayatta kalanlar üzerinde korkutma aracılığıyla kontrol kurmayı tercih eder. Bunun ardından bölgesinin yakınındaki diğer yaratıkların faaliyetlerini ve yakınlarda bulunacak ganimetler hakkında mümkün olan her şeyi öğrenir. Yeşil ejderhalar karşılığında fidye alabileceklerse arada sırada eylesi rehaneleri bırakırlar. Aksi halde bir yaratık sahip olduğu değeri ejderhaya her gün kanıtlamalı ya da ölmelidir.

**Duygulanı Yönlendiren Planlar.** Kurnaz ve hain bir yaratık olan yeşil ejderha, onların en derin arzularını öğrenerek ve onlarla oynayarak diğer yaratıkları kendi iradesine boyun eğdirir. Bir yeşil ejderhayı yönetmeye teşebbüs edecek kadar aptal olan bir yaratık, onun, nihayetinde sözde efendisi hakkında bilgi toplamak için hizmet ediyor gördüğünü fark edecektir.

Yeşil ejderhalar diğer yaratıkları kullanırken tatlı dilli, yumuşak ve kültürlü davranırlar. Kendi türlüce arasındayken ise gürtlüldü, görgüstüz ve kabadır; özellikle de yaş ve mevki olarak aynı seviyede olanlarla beraberken.

**Çatışma ve Yozlaşma.** Yeşil ejderhalar, ormanlık alanlarının başka bölgelerle buluştuğu yerlerde bazen diğer ejderhalarla bölgesi için çatışır. Bir yeşil ejderha genellikle yenilmiş gibi yapar ve bekler – bazen on yıllarca – sonra da iyi fırsatla diğer ejderhayı öldürür, onun inini ve ganimetini ele geçirir.

Yeşil ejderhalar obotumsular, ırmaksiler, emegeler, ötekler, orklar ve erbükeler gibi bilinçli yaratıkların hizmetini kabul ederler. Elfleri yozlaştırmaktan ve kendi iradelerine mahkûm kılmaktan da zevk alırlar. Bir yeşil ejderha bezen bir hizmetkârının zihnini o kadar korkuyla doldurur ki onu delirme noktasına getirir. Ormanını kaplayan sis de bu delirmiş yaratığın korkudan çarpık hale gelmiş rüyalarını yansıtır.

**Yaşayan Hazine.** Bir yeşil ejderhanın en sevdiği ganimet türtü tanınmış kahramanlar, bilgiler, ozanlar gibi önemli kişiler ve içinde bulunduğu, üzerlerinde hâkimiyet kurduğu bilinçli yaratıklardır. Maddi zenginlikler arasında ise en çok zümrütler, tahta oymalar, müzik aletleri ve insanınların heykelleri vardır.

## YEŞİL EJDERHA İNİ

Ormanları seven yeşil ejderhalar bazen bataklık ormanlar için siyah ejderhalarla bazen de aşırı soğuk yerlerdeki ormanlar için beyaz ejderhalarla mücadele ederler. Bununla beraber yeşil ejderhanın kontrolündeki bir ormanı fark etmesi gayet kolaydır. Efsanevi bir yeşil ejderhanın hâkimiyetindeki ormanın üzerinde daima bir sis olur; bu sis bu yaratığın zehirli nefesinden çıkan ekşi, sert bir kokuyu taşıır. Ormanın kalbine götürün labirent gibi yollar hariç olmak üzere yosun kaplı ağaçlar sık bir şekilde büyürler. Ormanın zeminine ulaşan ışık zümrüt yeşili bir gölge yaratır ve tüm sesler bastırılmış gibi gelir.

Bir yeşil ejderha, ormanın merkezinde kendi inini kurar. Bu in, davetsiz misafiri engelleyin diye ya dik bir yamacın kıyısında ya da bir uçurumun üstündedir. Bazıları inlerini şelalelerin arkasında kurar veya kolayca erişilmesin diye göllerin veya akarsuların suyunu kullanarak kısmen suya gömerler. Başkaları da inlerin girişini engellemek için bitki örtüsünü kullanırlar.

## İN EYLEMLERİ

Savaş sırası 20' de (savaş sırası belirlenirken in eylemlerinin her zaman 20 atığı var sayılır) ejderha aşağıdaki etkilerden birine neden olacak bir in eylemini harekete geçirebilir; ejderha aynı etkiyi, bir turda, arka arkaya iki defa kullanamaz:

- Ejderhanın görebildiği ve kendisinden en fazla 48 metre uzaklıkta bulunan bir noktadan 8 metre etrafa yakalayan sarmaşıklar ve ağaç kökleri yayılır. Bu bölge zorlu arazi olarak değerlendirilir ve bu alandaki her yaratık başarılı bir GS 15 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da sarmaşıklar ve ağaç kökleri nedeniyle kısıtlanmalıdır. Yakalanan bir yaratık veya yakalanmış bir yaratığa yardım eden başka bir yaratık eylemini kullanarak başarılı bir GS 15 Güç kontrolü yaparak kendini veya yakalanmış yaratığı kurtarabilir. Ejderha bu in eylemini tekrar kullanırsa veya ölürse sarmaşıklar ve ağaç kökleri kuruyup ölür.
- Ejderhadan en fazla 48 metre uzaklıktaki katı bir yüzey üzerinde iç içe girmiş, iğnelerle dolu çalılardan oluşan bir duvar ortaya çıkar. Bu duvar 24 metre uzunluğa, 4 metre yüksekliğe ve 2 metre kalınlığa kadar çıkabilir ve diğer tarafın görülmesini engeller. Bu duvar ortaya çıktığında duvarın kapladığı alandaki her yaratık GS 15 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Bunda başarısız olan bir yaratık 18 (4z8) delici zarar alır ve duvarın kapladığı alandan doğru 2 metre öteye itilir; yaratığın hangi tarafta kalacağına duvar karar verir. Bir yaratık yavaşça ve acı içinde olsa da bu duvarın içinden geçebilir. Yaratığın duvarın içinden geçtiği her 25 santimetre için hızının 1 metresini harcamalıdır. Dahası, duvarın alanı içinde bulunan bir yaratık, yaptığı kurtulma kontrolünde başarısız olursa 18 (4z8) delici zarar ve başarılı olması halinde verilen zararın yarısını alır. Duvarın her 4 metrelik kısmının ZS'si 5'tir, 15 can puanı vardır, ateş zararına karşı hassastır, sersemletici ve delici zarar karşı dirençlidir, zihinsel zarara karşı bağımsızlığı vardır. Ejderha bu in eylemini tekrar kullandığında veya öldüğüünde, duvar çıktığı zemine geri girerek ortadan kaybolur.
- Ejderhanın görebildiği ve ondan en fazla 48 metre uzaklıkta bir yaratığın etrafını büyütlü sis sarar. Bu yaratık başarılı bir GS 15 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da savaşın bir sonraki turunun savaş sırası 20'sine kadar ejderha tarafından tıslanmalıdır.

## BÖLGESEL ETKİLER

Efsanevi yeşil ejderhanın inine ev sahipliği yapan bir bölge, ejderhanın büyüyle çarpışır, bu da aşağıdaki etkilerden birine veya birden fazlasına neden olur:

- Ejderhanın ininin 2 kilometre çevresindeki ağaçlar ve çalılar büyüyerek dolambacı çentiler oluştururlar. Bu ağaçlar ve çalılar 4 metre yüksekliğe ve 4 metre genişliğe sahip bir duvar olarak görev yaparlar ve diğer tarafın görülmesini engeller. Yaratıklar bu ağaçların ve çalılardan içinden geçebilirler;

geçilen her 25 santimetre için hızlarının 1 metresini harcarlar. Bu alandaki her yaratık, ağaçlarla ve çalılarla temas halinde olduğu andan itibaren her turda başarılı bir GS 15 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 3 (1z6) delici zarar almamalıdır.

- Bu ağaç ve çalı kütlelerinin her 2 metrelik bölümünün ZS'si 5'tir, 30 can puanına sahiptir, sersemletici ve delici zarar karşı dirençleri, ateş zararına karşı hassasiyeti, zihinsel ve gümbürtülü zararına karşı bağımsızlığı vardır.
- İninin 2 kilometre etrafında dolanırken eğer ejderha istemezse geride, oradan geçtiği dair hiç iz bırakmaz. Bu alanda onu takip etmek, büyütlü araçların kullanılması hariç olmak üzere imkânsızdır. Buna ek olarak ejderha yukarıda anlatılan ağaç ve çalılardan kaynaklananlar da dâhil olmak üzere başkalarına uygulanan, ne büyütlü bitkilerden ne de yaratıklardan kaynaklanan, hareket kısıtlamalarından ve zararlardan etkilenmez. Bitkiler ejderhanın yolunun üzerinden çekilirler.
- Ejderhanın ininin 2 kilometre etrafındaki kemirgenler ve kuşlar ejderhanın kulakları ve gözleri olarak hareket ederler. Geyikler ve diğer büyük av hayvanları garip şekilde etrafta yotkur; bu durum olağanüstü aç olan bir avcının varlığına işaret eder.

Ejderha ölürse kemirgenler ve kuşlar, ejderha ile aralarında olan doğaüstü bağlantıyı kaybederler. Ağaçlar ve çalılar varlıklarını korur ama 1z10 için içinde sıradan bitkiler haline gelirler. Kapladıkları alan zorlu arazi olmaya devam eder ama dikenlerini kaybederler.

"KADIM BİR ELF KRALI DÖRÜYÖRÜM. ÇOK GÜÇSÜZ, TAHTINDA UNUKLAR HALDE. YEŞİL BİR EYDERHA KRALINI KULUĞUNA BİR ŞEYER FİSLİDİYOR. ONUN RUHALARINI ÇARPILASTIRIYOR. BU EYDERHANIN ADI MAVİ KANLANETİ VE HEMİZİN SONUNU PLANLIYOR."  
—ERDOTH'UL DELİDS, SILVANESTİ KÂHİN

## KADİM KIZIL EJDERHA

Devasa ejderha, adil kota

Zırh Seviyesi 22 (doğal zırh)

Can Puanı 546 (2820 + 252)

Hızı 16 m., tırmanma 16 m., uçuş 32 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
30 (+10)	10 (+0)	29 (+9)	18 (+4)	15 (+2)	23 (+6)

Kurtulma Kontrolleri Çev +7, Bün +16, Bil +9, Kar +13

Beceriler Algı +16, Gizlilik +7

Zarar Bağışıklıkları ateş

Duyular körgörü 24 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 26

Diller Ortak Lisan, Ejderce

Zorluk 24 (62 000 DP)

**Efsanevi Direnç (3/Gün).** Eğer ejderha bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Ejderha Korkutan Varlık özelliğini kullanabilir. Bunun ardından üç saldırı yapar: Birli ısırgıyla ve ikisi pençeleriyle.

**Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +17, erim 6 m., bir hedef. **Isabet:** 21 (2z10 + 10) delici zarar ve 14 (4z6) ateş zararı.

**Pençe. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +17, erim 4 m., bir hedef. **Isabet:** 17 (2z6 + 10) kesici zarar.

**Kuyruk. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +17, erim 8 m., bir hedef. **Isabet:** 19 (2z8 + 10) sersemletici zarar.

**Korkutan Varlık.** Ejderhanın seçeceği, ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve onun farkında olan her yaratık başarılı bir GS 21 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki o yaratık için sona ermişse o yaratık ejderhanın Korkutan Varlık özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışık olur.

**Ateş Nefesi (Yenilenir 5-6).** Ejderha 36 metrelik konik bir alana ateş üfler. Bu alandaki her yaratık GS 24 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 91 (26z6) ateş zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almaz.

### EFSENEVİ EYLEMLER

Ejderha, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Ejderha, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

**Tespit Et.** Ejderha bir Bilgelik (Algı) kontrolü yapar.

**Kuyruk Saldırısı.** Ejderha bir kuyruk saldırısı yapar.

**Kanat Saldırısı (2 Eylem Harcar).** Ejderha kanatlarını çıkar.

Ejderhadan en fazla 6 metre uzaklıkta olan her yaratık başarılı bir GS 25 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 17 (2z6 + 10) sersemletici zarar almalı ve yere düşmelidir. Ejderha bu şekilde kanatlarını çırpıktan sonra uçuş hızının yarısı kadar uçabilir





## YETİŞKİN KIZIL EJDERHA

Kocaman ejderha, adil kotu

Zırh Seviyesi 19 (doğal zırh)

Can Puanı 256 (19x12 + 133)

Hızı 16 m., tırmanma 16 m., uçma 32 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	13 (+1)	21 (+5)

Kurtulma Kontrolleri Çev +6, Bün +13, Bil +7, Kar +11

Beceriler Algı +13, Gizlilik +6

Zarar Bağışıklıkları ateş

Duyular körgörü 24 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 23

Diller Ortak Lisan, Ejderce

Zorluk 17 (18.000 DP)

**Efsanevi Direnç (3/Gün).** Eğer ejderha bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Ejderha Korkutan Varlık özelliğini kullanabilir. Bunun ardından üç saldırı yapar: Biri ısırgıyla ve ikisi pençeleriyle.

**Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +14, erim 4 m., bir hedef. **Isabet:** 19 (2x10 + 8) delici zarar ve 7 (2x6) ateş zararı.

**Pençe. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +14, erim 2 m., bir hedef. **Isabet:** 15 (2x6 + 8) kesici zarar.

**Kuyruk. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +14, erim 6 m., bir hedef. **Isabet:** 17 (2x8 + 8) sersemletici zarar.

**Korkutan Varlık.** Ejderhanın seçeceği, ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve onun farkında olan her yaratık başarılı bir GS 19 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki o yaratık için sona ermişse o yaratık ejderhanın Korkutan Varlık özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışık olur.

**Ateş Nefesi (Yenilenir 5-6).** Ejderha 24 metrelilik konik bir alana ateş üfler. Bu alandaki her yaratık GS 21 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 63 (18x6) ateş zarar almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

### EFSENEVİ EYLEMLER

Ejderha, aşağıdaki seçenekler arasında seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Ejderha, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

**Tespit Et.** Ejderha bir Bilgelik (Algı) kontrolü yapar.

**Kuyruk Saldırısı.** Ejderha bir kuyruk saldırısı yapar.

**Kanat Saldırısı (2 Eylem Harcar).** Ejderha kanatlarını çıkarır.

Ejderhadan en fazla 6 metre uzaklıkta olan her yaratık başarılı bir GS 22 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 15 (2x6 + 8) sersemletici zarar almalı ve yere düşmelidir. Ejderha bu şekilde kanatlarını çıkırttıktan sonra uçma hızının yarısı kadar uçabilir.

## GENÇ KIZIL EJDERHA

Büyük ejderha, adil kotu

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)

Can Puanı 178 (17x10 + 85)

Hızı 16 m., tırmanma 16 m., uçma 32 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Kurtulma Kontrolleri Çev +4, Bün +9, Bil +4, Kar +8

Beceriler Algı +8, Gizlilik +4

Zarar Bağışıklıkları ateş

Duyular körgörü 12 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 18

Diller Ortak Lisan, Ejderce

Zorluk 10 (5.900 DP)

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Ejderha üç saldırı yapar: Biri ısırgıyla ve ikisi pençeleriyle. **Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +10, erim 4 m., bir hedef. **Isabet:** 17 (2x10 + 6) delici zarar ve 3 (1x6) ateş zararı.

**Pençe. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +10, erim 2 m., bir hedef. **Isabet:** 13 (2x6 + 6) kesici zarar.

**Ateş Nefesi (Yenilenir 5-6).** Ejderha 12 metrelilik konik bir alana ateş üfler. Bu alandaki her yaratık GS 17 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 56 (16x6) ateş zarar almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

## KIZIL EJDERHA YAVRUSU

Orta ejderha, adil kotu

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)

Can Puanı 75 (10x8 + 30)

Hızı 12 m., tırmanma 12 m., uçma 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Kurtulma Kontrolleri Çev +2, Bün +5, Bil +2, Kar +4

Beceriler Algı +4, Gizlilik +2

Zarar Bağışıklıkları ateş

Duyular körgörü 4 m., karagörü 24 m., edilgen Algı 14

Diller Ejderce

Zorluk 4 (1.100 DP)

### EYLEMLER

**Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. **Isabet:** 9 (1x10 + 4) delici zarar ve 3 (1x6) ateş zararı.

**Ateş Nefesi (Yenilenir 5-6).** Ejderha 6 metrelilik konik bir alana ateş üfler. Bu alandaki her yaratık GS 13 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 24 (7x6) ateş zarar almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

## KIZIL EJDERHA

Gerçek ejderhaların en ağçözlü olan kızıl ejderhalar yorulmak nedir bilmeden ganimet yığınlarını arttırmann yollarını ararlar. Kendi türleriyle kıyaslandıklarında bile muazzam ve istisnai derecede kötödürler. Kibirleri, mağrur tavırlarından ve diğer yaratıkları küümsemelerinden açıkça ortaya çıkar.

Sülfür ve ponz taşı kokusu, boynuzları başının gerisine uzanan ve fırlı diken parçaları sırtı boyunca ilerleyen bir kızıl ejderhayı çevreler. Gazaya benzer sivri ağzından her zaman duman çıkar ve kızgın olduğunda gözleri ateşle dans eder. Kanatları renkser ejderhalar arasından en uzun kanatlardır. Kanatlarının arka taraflarında mavi-siyah renk, mavi ateşle yakılmış metal görünüştü verir.

Bir kızıl ejderha yavrusunun pulları parlak, vernikli kırmızı gibidir. Ejderha yaşlandıkça daha donuk ve koyu bir kızıl renk alır ve kalınlaşarak metal kadar güçlü olur. Yaşlanmanın etkisi zaman içinde solan gözlere de yansır. Yaşlı kızıl ejderhaların gözleri eriyik lavdan göllere benzer.

**Dağların Efendileri.** Kızıl ejderhalar dağlık bölgeleri, çorak arazileri ve bölgelerini gözlemek için konabilecekları yüksek zirveleri tercih ederler. Dağları tercih etmeleri, onları zaman zaman tepelik arazileri seven bakır ejderhalarla karşı karşıya getirir.

**Kibirli Tiranlar.** Kızıl ejderhalar çok edici delilliklere kapılırlar ve kızıldıklarında tamamen güdüleriyle hareket ederler. O kadar korkutucu ve kindardır ki çoğu kültürde bilinen klasik, kötücü ejderhalar bunlardır.

Hiçbir ejderha kızıl ejderhanın hissettigi kibiri yanına yaklaşamaz. Bu yaratıklar kendilerini krallar ve imparatorlar olarak görürler; ejderha türünün geri kalanı onların altındadır; Tiamat tarafından onun adına yönetsin diye seçilmişlerdir. Bu inançla hareket eden kızıl ejderhalar için tüm dünya ve tüm yaratıklar, onların emirlerine hazır ve nazır olmalıdır.

**Mevkiler ve Köleler.** Kızıl ejderhalar vahşi derecede bölgesel olmalarının yanında yalnızlığı severler. Bununla beraber tüm dünyada olan bitenden haberdar olmak ister ve daha zayıf yaratıkları muhbirler, ulaklar ve casuslar olarak kullanırlar. Üstünlük için yarıştıkları diğer kızıl ejderhalarla ilgili haberlere özellikle önem verirler.

Bir kızıl ejderha hizmetkara ihtiyaç duyduğunda kötü insanımsılardan sadakat yemini alır. Eğer bu durum pek olası görünmezse bir kabilenin liderlerini öldürür ve hayatta kalanları üzerinde hak talep eder. Bir kızıl ejderhaya hizmet eden yaratıklar daimi olarak kavrulma ve yemek olma korkusuyla yaşarlar. Hayatlarının çoğunu hayatta kalmak için ejderhaya yap çekerek geçirirler.

**Takıntılı Toplayıcılar.** Kızıl ejderhalar servete her şeyden çok değer verirler ve onların topladığı ganimet yığınları efsanelere layıktır. Maddi değeri olan her şeyi elde etmek isterler ve sıklıkla bir bakışta her şeyin değerini tam olarak anırlar. Bir kızıl ejderhanın güçlü düşmanlarından ele geçirdiği ganimete karşı özel bir bağı vardır ve bunu üstünlüğünün kanıtı olarak sergiler.

Bir kızıl ejderha ganimetindeki her şeyin değerini, nereden geldiğini ve ganimet tepesinin içinde tam olarak nerede olduğunu bilir. Tek bir sikkenin yokluğunu hemen anlar. Merhamet göstermeksizin hırsızı bulup öldürmek için öfkeden deliye döner. Eğer hırsızı bulamazsa bu delilik onun ele geçirir, öfkesini dindirmek için köyleri ve kasabaları yerle bir eder.

## KIZIL EJDERHA İNİ

Kızıl ejderhalar yüksek dağlarda veya tepelerde in kurar, karlı zirvelerin altındaki mağaralarda ikamet eder veya terk edilmiş maden ve tüce kalelerinde yaşarlar. Volkanik veya jeotermal faaliyetlerin olduğu yerler onun için en değerli yerlerdir. Çünkü buralar davesiz misafirleri engeller ve kendisi uyudukça sıcaklığın ve volkanik gazları kendisini yıkamasını sever.

Ganimeti ininin derinliklerinde güvende olan bir ejderha, dağının içinde olduğu kadar dışında da vakit geçirir. Çünkü bir kızıl ejderha için dünyanın yltce zirveleri, hâkimiyet altına aldığı - ve almak istediği - yerleri izlediği bir taht gibidir.

Hizmetkârları ejderhanın ininin içinde onun gücünü gösteren abideler yapar, hayatının hikâyesini kazır, öldürdüğü düşmanları anlatır ve fethettiği milletleri kaydediler.

## İN EYLEMLERİ

Savaş sırası 20' de (savaş sırası belirlenirken in eylemlerinin her zaman 20 attığı var sayılır) ejderha aşağıdaki etkilerden birine neden olacak bir in eylemini harekete geçirebilir; ejderha aynı etkiyi, bir turda, arka arkaya iki defa kullanamaz:

- Ejderhanın görebildiği ve kendisinden en fazla 48 metre uzaklıkta olan bir noktadan dışarı lav püskürür ve 8 metre yüksekliğinde 2 metre yarıçapında bir kaynaç (gayzer) yaratır. Kaynaçın alanındaki her yaratık GS 15 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 21 (6z6) ateş zararı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.
- Ejderhanın 24 metre etrafında oluşan bir deprem yeri sarsar. Ejderha harf olmak üzere bu alandaki her yaratık başarılı bir GS 15 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da yere düşmelidir.
- Ejderhanın görebildiği ve kendisinden en fazla 48 metre uzaklıkta bulunan bir nokta etrafında toplanan volkanik gazlar 8 metre yarıçaplı küresel bir bulut oluştururlar. Bu küre köşelerden dönebilir ve alanı hafif engellidir. Bir sonraki turun savaş sırası 20'sine kadar varlığını korur. Sıraına bu bulutun alanı içinde başlayan her yaratık başarılı bir GS 13 Bünce kurtulma kontrolü yapmalı ya da kendi sırasının sonuna değin zehirlenmelidir. Bu şekilde zehirlenen bir yaratığın durumu güçsüzdür.

## BÖLGESEL EYLEMLER

Efsanevi kızıl ejderhanın inine ve sahipliği yapan bir bölge, ejderhanın büyüyle çarpışır, bu da aşağıdaki etkilerden birine veya birden fazlasına neden olur:

- Ejderhanın inin 10 kilometre çevresinde yaşanan küçük depremler artarak normal hayatın bir parçası haline gelmiştir.
- İn 2 kilometre çevresindeki su kaynakları doğadışı şekilde ılıktır ve sülfürlüdür.
- Ejderhanın ininin 2 kilometre çevresindeki kayalık yarıklarda Unsursal Ateş Alemi'ne açılan geçitler oluşur. Ateş alemindeki yaratıklar bu geçitten geçen ve geçidin yakınında ikamet etmeye başlarlar.

Eğer ejderha öltürse bu etkiler 1z10 gün içinde yavaşça ortadan kaybolurlar.





## KADİM BEYAZ EJDERHA

Devasa ejderha, kaotik kötü

Zirh Seviyesi 20 (doğal zirh)

Can Puanı 333 (18x20 + 144)

Hızı 16 m., kazma 16 m., uçma 32 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
26 (+8)	10 (+0)	26 (+8)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Kurtulma Kontrolleri Çev +6, Bün +14, Bil +7, Kar +8

Beceriler Algı +13, Gizlilik +7

Zarar Bağışıklıkları Soğuk

Duyular körgörü 24 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 23

Diller Ortak Lisan, Ejderce

Zorluk 20 (25.000 DP)

**Buzda Yürüyen.** Ejderha herhangi bir yetenek kontrolü yapmadan buzlu yüzeylerde hareket edebilir ve buzlu yüzeylere tırmanabilir. Buna ek olarak buzdan oluşmuş zorlu arazi fazladan hız (hareket) harcamasını gerektirmez.

**Efsanevi Direnç (3/Gün).** Eğer ejderha bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Ejderha Korkutan Varlık özelliğini kullanabilir. Bunun ardından üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle.

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +14, erim 6 m., bir hedef. İsabet: 19 (2x10 + 8) delici zarar ve 9 (2x8) soğuk zarar.

**Pençe.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +14, erim 4 m., bir hedef. İsabet: 15 (2x6 + 8) kesici zarar.

**Kuyruk.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +14, erim 8 m., bir hedef. İsabet: 17 (2x8 + 8) sersemlatici zarar.

**Korkutan Varlık.** Ejderhanın seçeceği, ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve onun farkında olan her yaratık başarılı bir GS 16 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki o yaratık için sona ermişse o yaratık ejderhanın Korkutan Varlık özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışık olur.

**Soğuk Nefesi (Yenilenir 5-6).** Ejderha 36 metrelik konik bir alana buz parçalarıyla dolu nefes üfler. Bu alandaki her yaratık GS 22 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 72 (16x8) soğuk zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

### EFSENEVİ EYLEMLER

Ejderha, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Ejderha, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

**Tespit Et.** Ejderha bir Bilgelik (Algı) kontrolü yapar.

**Kuyruk Saldırısı.** Ejderha bir kuyruk saldırısı yapar.

**Kanat Saldırısı (2 Eylem Harcar).** Ejderha kanatlarını çırpar.

Ejderhadan en fazla 6 metre uzaklıkta olan her yaratık başarılı bir GS 22 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 15 (2x6 + 8) sersemlatici zarar almalı ve yere düşmelidir. Ejderha bu şekilde kanatlarını çırptıktan sonra uçuşa hızının yarısı kadar uçabilir.



## YETİŞKİN BEYAZ EJDERHA

Kocaman ejderha, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)

Can Puanı 200 (1612 + 96)

Hızı 16 m., kazma 12 m., uçma 32 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
22 (+6)	10 (+0)	22 (+6)	8 (-7)	12 (+1)	12 (+1)

Kurtulma Kontrolleri Çev +5, Bün +11, Bil +6, Kar +6  
Beceriler Algı +11, Gizlilik +5

Zarar Bağışıklıkları soğuk

Duyular körgörü 24 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 21

Diller Ortak Lisan, Ejderce

Zorluk 13 (10.000 DP)

**Buzda Yürüyen.** Ejderha herhangi bir yetenek kontrolü yapmadan buzlu yüzeylerde hareket edebilir ve buzlu yüzeylere tırmanabilir. Buna ek olarak buzdan oluşmuş zorlu arazi fazladan hız (hareket) harcamasını gerektirmez.

**Efsanevi Direnç (3/Gün).** Eğer ejderha bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Ejderha Korkutan Varlık özelliğini kullanabilir. Bunun ardından üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle.

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırıya +11, erim 4 m., bir hedef.

Isabet: 17 (2x10 + 6) delici zarar ve 4 (1z8) soğuk zarar.

**Pençe.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırıya +11, erim 2 m., bir hedef. Isabet: 13 (2z6 + 6) kesici zarar.

**Kuyruk.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırıya +11, erim 6 m., bir hedef. Isabet: 15 (2z8 + 6) sersemletici zarar.

**Korkutan Varlık.** Ejderhanın seçeceği, ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve onun farkında olan her yaratık başarılı bir GS 14 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki o yaratık için sona ermişse o yaratık ejderhanın Korkutan Varlık özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışık olur.

**Soğuk Nefesi (Yenilenir 5-6).** Ejderha 24 metrelik konik bir alana buz parçalarıyla dolu nefes üfler. Bu alandaki her yaratık GS 19 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 54 (12z8) soğuk zarar almali, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almaldır.

### EFSENEVİ EYLEMLER

Ejderha, aşağıdaki seçenekler arasında seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Ejderha, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

**Tespit Et.** Ejderha bir Bilgelik (Algı) kontrolü yapar.

**Kuyruk Saldırısı.** Ejderha bir kuyruk saldırısı yapar.

**Kanat Saldırısı (2 Eylem Harcar).** Ejderha kanatlarını çıkarır.

Ejderhadan en fazla 4 metre uzaklıkta olan her yaratık başarılı bir GS 19 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 13 (2z6 + 6) sersemletici zarar almali ve yere düşmelidir. Ejderha bu şekilde kanatlarını çıkırttıktan sonra uçuşa hızının yarısı kadar uçabilir.

## GENÇ BEYAZ EJDERHA

Büyük ejderha, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)

Can Puanı 133 (1410 + 56)

Hızı 16 m., kazma 8 m., uçma 32 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	6 (-2)	11 (+0)	12 (+1)

Kurtulma Kontrolleri Çev +3, Bün +7, Bil +3, Kar +4

Beceriler Algı +6, Gizlilik +3

Zarar Bağışıklıkları soğuk

Duyular körgörü 12 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 16

Diller Ortak Lisan, Ejderce

Zorluk 6 (2.300 DP)

**Buzda Yürüyen.** Ejderha herhangi bir yetenek kontrolü yapmadan buzlu yüzeylerde hareket edebilir ve buzlu yüzeylere tırmanabilir. Buna ek olarak buzdan oluşmuş zorlu arazi fazladan hız (hareket) harcamasını gerektirmez.

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Ejderha üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle.

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırıya +7, erim 4 m., bir hedef.

Isabet: 15 (2x10 + 4) delici zarar ve 4 (1z8) soğuk zarar.

**Pençe.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef.

Isabet: 11 (2z6 + 4) kesici zarar.

**Soğuk Nefesi (Yenilenir 5-6).** Ejderha 12 metrelik konik bir alana buz parçalarıyla dolu nefes üfler. Bu alandaki her yaratık GS 15 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 45 (10z8) soğuk zarar almali, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almaldır.

## BAYAZ EJDERHA

Renkser ejderhaların en küçükü, en az zekisi ama en hayvanisi olan beyaz ejderhalar soğuk iklimleri sever, yaşamak için kutupsal alanları veya buzlu dağları seçerler. Açlığın ve hursin güdülediği saldırılar, zalim sürüşmeleridir.

Bir beyaz ejderhanın vahşi gözleri; kaygan, pürüzsüz bir bedeni ve iğneli bir sırtı vardır. Beyaz ejderha yavrusunun pulları saf beyaz rengiyle ışıltı ışıdır. Ejderha yaşlandıkça bu parlaklığı ortadan kaybolur ve bazı pulları kararmaya başlar. Yaşlı ejderhalarda bu öyle bir hale gelir ki gövdesinde soluk mavi ve açık gri renklerden oluşan pullar, ona benekli bir görüntü verir. Bu görüntüsüyle avlandığı buzlu ve kayalı arazilere kolayca karışır, bulutlarla kaplı gökte yükselirken gözden hızla kaybolur.

**İkkel ve Kınar.** Beyaz ejderhalar diğer ejderhaların çoğunun sahip olduğu kurnazlıktan ve taktiksel düşünceden yoksundur. Bununla beraber hayvansal doğaları onları tüm ejdersoyu arasındaki en iyi avcılar yapar. Onlar, tamamen hayatla kalmaya ve düşmanları avlamaya odaklanmış canavarlardır. Bir beyaz ejderha sadece donuk yiyecekleri yer; nefes silahıyla öldürdüğü, halen katı ve donuk durumda olan avlarını bir çırpıda midesine indirir. Öldürdüğü diğer canlıları buzla kaplar veya ininin yakınındaki kara gömür ve böyle bir kileri bulmak yakınlarda bir beyaz ejderhanın yaşadığını işaret eder.

Bir beyaz ejderha, yiyeceklerinin yanında en büyük düşmanlarının donuk cesetlerini de zafer işareti olarak tutar; buz kesilmiş bedenlere bakarak böbürlenir. Devlerin, remorasilerinin ve diğer ejderhaların kalıntıları, davetsiz misafirleri bir uyarı olsun diye beyaz ejderhanın inini süslemektedir.

Beyaz ejderhalar orta seviyede bir zekâyâ sahip olsalar da kuvvetli bir hafızaları vardır. Her hakareti ve yenilgiyi hatırlar; kendilerini gücünden tüm yaratıklara karşı kötücül bir kin beslerler. Bunların içinde beyaz ejderhalarla aynı bölgelerde in kuran gümüş ejderhalar da vardır. Beyaz ejderhalar, diğer tüm ejderhalar gibi konuşma yetisine

sahiptirler ama nadiren ve ancak çok gerektiği durumlarda konuşurlar.

**Yalnız Efendiler.** Beyaz ejderhalar, karşı cinsten beyaz ejderhalar hariç olmak üzere tüm ejderhalardan kaçınırlar. Çiftleşmeye için kendi renklerinden ama karşı cinsten bir ejderhayı aradıklarında bile yeniden yalnızlığa dönmekten önce sadece çiftleşmenin gerektirdiği kadar beraber kalırlar.

Beyaz ejderhaların inlerinin yakınında rakip olmasını kaldıramazlar. Sonuç olarak bir beyaz ejderha kıskırtılmadan başka yaratıklara saldırabilir. Çünkü bu yaratıkları yaşamak için ya çok zayıf ya da çok güçlü görür. Bir beyaz ejderhaya hizmet eden yegâne yaratıklar, ejderhanın gazabına direnebilecek gücü gösteren ve onun açlığında kaynaklanan düzenli telifi edebilecek durumda olan zeki insanımsılardır. Bunların içinde ejderhalara tapan ötekler vardır ki sıklıkla onların inlerinde bulunurlar.

Güçlü yaratıklar bazen fiziksel güçlerini veya büyü kudretlerini göstererek bir beyaz ejderhanın itaatini kazanabilirler. Azca devleri kendi güçlerini göstermek ve klanları içinde yükselmek için beyaz ejderhalara meydan okurlar. Sonuçta onların kırık kemikleri beyaz ejderhaların inlerini süslemelerine yarar. Bununla beraber bir ayaz dev tarafından yenilgi uğratan bir beyaz ejderha sıklıkla onun hizmetine girmeyi kabul eder, devin hizmetindeki veya ona meydan okuyanlar arasındaki diğer yaratıklar üzerinde egemenlik kurmak için üstün bir yaratığın efendiliğine boyun eğler.

**Buzun Altındaki Ganimet.** Beyaz ejderhalar buzun soğuk parlantısını sever ve başta elmaslar olmak üzere benzer özelliklere sahip ganimetleri isterler. Bununla beraber yasadıkları medeniyetten uzak kutupsal iklimlerde bir beyaz ejderhanın ganimetini genellikle mors ve mamut gibi hayvanların dişleri, balinaların kemikleri, gemilerin baş süsleri ve fazla cüretkar maceracıların kırıkları ve büyütlü nesneleri oluşturur.

Bir beyaz ejderhanın ininin her yerine sikkeler ve mücevherat saçılmıştır, ışıık çarptıkça gece göğündeki yıldızlar gibi parlalar. Daha büyük ganimetler ve sandıklar beyaz ejderhanın nefesiyle yaratılmış kurağı katmanlarının altındadır ve saydam buz tabakalarının altında gizlenmiştir. Ejderhanın büyük gücü bu ganimetle kolayca ulaşmasını sağlar. Ama daha zayıf yaratıkların ona ulaşması için saatler boyu buzı kırmaları ya da bu buzı eritmenin bir yolunu bulmaları gerekir.

Bir beyaz ejderhanın kusursuz hafızası, ganimetindeki her sikkayı, mücevheri ve büyütlü nesneyi nereden elde ettiğini bildiği ve her bir nesneyi özel bir zaferle ilişkilendirdiği anlamına gelir. Beyaz ejderhaların rüşvetle kandırması neredeyse imkânsızdır. Çünkü böyle bir teşebbüs, bu teklifi yapan yaratığı öldürüp elindekileri alamayacağı anlamına gelen bir aşağılama demektir.

## BAYAZ EJDERHA İNİ

Beyaz ejderhaların inleri buzlu mağaralarda ve güneşin erişemeyeceği kutupsal, derin, yer altı odalarıdır. Sadece uçurlar erişebilen yüksek dağ vadilerini, yamaçlardaki mağaraları ve buzullardaki dolambaçlı buz mağaralarını severler. Beyaz ejderhalar mağaralarının yüksek tavanlı olmasını isterler. Çünkü yarasa gibi tavana konmayı veya buzlu yarıklardan kaymasını severler.

Bir efanesi beyaz ejderhanın içindeki büyü gücü ininin etrafındaki havanın normalde olduğundan daha da soğuk olmasına neden olur. Dağ vadileri beyaz ejderhanın varlığını dolaylı huza buzlanır. Bir beyaz ejderha, ininin içinde ağıt yakarak uğuldayan rüzgârın tonunun değişmesiyle evine davetsiz misafirlerin girdiğini anlayabilir.

## BAYAZ EJDERHA YAVRUSU

Orta ejderha, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 16 (doğal zırh)

Can Puanı 32 (528 + 10)

Hızı 12 m., kazma 6 m., uçuşma 24 m., yuzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	5 (-3)	10 (+0)	11 (+0)

Kurtulma Kontrolleri Çev +2, BÜN +4, BİL +2, KAR +2

Beceriler Alğı +4, Gizlilik +2

Zarar Bağışıklıkları soğuk

Duyular körgörüğü 4 m., karagörü 24 m., edilgen Alğı 14

Diller Ejderce

Zorluk 2 (450 DP)

## EYLEMLER

**İsrık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef. İsobet: 7 (1210 + 2) delici zarar ve 2 (124) soğuk zarar.

**Soğuk Nefesi (Yenilenir 5-6).** Ejderha 6 metrelilik konik bir alana bu parçalarıyla dolu nefes üfler. Bu alandaki her yaratık GS 12 Bünce kurtulma kontrolü yapmalı, başarsız olması halinde 22 (528) soğuk zarar almali, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almali.

Bir beyaz ejderha içindeki yerkök çıkıntılarında ve yamaçalarda durur. Mağaranın zemini kırık buz parçalarıyla, gizli çukurlarla ve kaygan yokuşlarla dolu bir keşmekeştir. Düşmanları ona ilerlemeye çalışırken o da bir çıkıntıda başka birine uçarak altındaki düşmanlarını dondurucu nefesiyle yok eder.

## İN EYLEMLERİ

Savaş sırası 20'de (savaş sırası belirlenirken in eylemlerinin her zaman 20 atığı var sayılır) ejderha aşağıdaki etkilerden birine neden olacak bir in eylemini harekete geçirebilir; ejderha aynı etkiyi, bir turda, arka arkaya iki defa kullanamaz:

- Ejderhanın görebildiği ve kendisinden en fazla 48 metre uzaklıkta bulunan bir nokta merkez olmak üzere dondurucu bir sis bulutu ortaya çıkar ve 8 metre yarıçapa sahip küresel bir alanı kaplar. Bulut köşelerden döner ve kapladığı alan çok engelli olarak değerlendirilir. Bulut ortaya çıktığında kapladığı alanda bulunan her yaratık GS 10 Būnye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 10 (3z6) soğuk zararı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almaz. Sıraşını bu bulutun içinde sonlandıran bir yaratık 10 (3z6) soğuk zararı alır. Saatte en az 30 kilometre hızla esen bir rüzgâr bu bulutu dağıtır. Aksi halde bulut, ejderha bu in eylemini yeniden kullancınca veya ejderha ölünceye değin varlığını sürdürür.
- Ejderhanın görebildiği ve kendisinden en fazla 48 metre uzaklıkta bulunan en fazla üç yaratığın üzerine tavandan kırık buz parçaları düşer. Ejderha her hedefe karşı bir mesafeli silah saldırısı (saldırısı +7) yapar. İşabet halinde hedef 10 (3z6) delici zarar alır.
- Ejderha, görebildiği ve kendisinden en fazla 48 metre uzaklıkta bulunan katı bir yüzey üzerinde buzdan, mat bir duvar yaratır. Duvar 12 metre kadar uzun, 12 metre kadar yüksek ve 1 metre kadar kalın olabilir. Bu duvar ortaya çıktığında duvarın kapladığı alandaki her yaratık duvardan 2 metre öteye itilir; yaratığın hangisi tarafta kalacağına duvar karar verir. Duvarın her 2 metrelik kısmının ZS' si 5'tir, 30 can puanı vardır, ateş zararına karşı hassastır, asit, soğuk, çürütücü, zehir ve zihinsel zarara karşı bağışıklığı vardır. Ejderha bu in eylemini tekrar kullandığında veya öldüğünde, duvar kığığı zemine geri girerek ortadan kaybolur.

## BÖLGESEL ETKİLER

Efsanevi beyaz ejderhanın inine ev sahipliği yapan bir bölge, ejderhanın büyüyle çarpıklaşır, bu da aşağıdaki etkilerden birine veya birden fazlasına neden olur:

- Ejderhanın ininin 10 kilometre çevresinde ortaya çıkan ürpertici, soğuk sis, bu alanın hafif engelli olmasına neden olur.
- Ejderhanın ininin 10 kilometre çevresinde dondurucu yağış meydana gelir. Ejderha dinlenirken bazen buz kesen fırtınalar oluşur.
- Buzlu duvarlar ejderhanın inine ulaşmasını engeller. Her duvar 15 santimetre kalınlığındadır ve bir duvarın 4 metrekairelik bölümünün ZS' si 5'tir, 15 can puanı vardır, ateş zararına karşı hassasiyeti, asit, soğuk, çürütücü, zehir ve zihinsel zarar karşı bağışıklığı vardır. Eğer ejderha böyle bir duvarın içinden geçerek yürümek isterse hiç yavaşlamadan bunu yapabilir. Bununla beraber duvarın ejderhanın geçtiği bölümü yok olur.

Eğer ejderha ölürse sis ve yağmur 1 gün içinde ortadan kaybolur. Buz duvarları 1210 gün içinde erir.

## METALİK EJDERHALAR

Metalik ejderhalar korumak ve savunmak isterler.

Kendilerini, dünyada bir yer olan pek çok ırk arasındaki güçlü ırklardan biri olarak görürler.

**Soylu Merak.** Metalik ejderhalar kötü, renksiz soy akrabaları kadar ganimet biriktirmeyi sever ama zenginlik arayışlarında hurs ve açgözlülükle güdülenmezler. Bunun yerine araştırmak ve toplamak isterler, kimsenin sahip çıkmadığı tarihi eserleri ve anıtları alır ve onları ilerinde depolarlar. Bir metalik ejderhanın ganimet yığını kişiliğini yansıtan, geçmişi anlatan ve anlarını koruyan nesnelerle doludur. Metalik ejderhalar ayrıca diğer yaratıkları tehlikeli büyüden korumak da isterler. Bundan dolayı bir metalik ejderhanın ganimet yığnında güçlü büyütlü nesneler ve hatta kötü eserler – bazen iyice saklanmış olarak – yer alabilir.

Bir metalik ejderha daha yüce ve iyi bir amaç uğruna, ganimet yığnındaki bir nesneden ayrılabılır. Bununla beraber başka bir yaratığın bir nesneye olan ihtiyacı veya onun üzerindeki hakkı, ejderhanın bakiş açısından bakıldığında sıklıkla pek açık değildir. Bunun için bir metalik ejderhanın, ganimet yığnındaki bir nesneden ayrılması için ya rüşvet verilmeli ya da bir şekilde ikna edilmelidir.

**Yalnuz Biçimdeğışitenler.** Uzun yaşamlarının bir noktasında, metalik ejderhalar büyütlü olarak insanumsılardan ve hayvangillerin biçimlerine girme yeteneğini kavuşurlar. Bir ejderha kendini bu yolla gizlemeyi öğrendiğinde, kendine bir süreliğine başka kültürlerle karışma izni verir. Bazı ejderhalar ilerinde ve ganimet yığnlarında fazla uzaklaşamayacak kadar utangaç veya şüphecidirler. Ama daha cesur olanlar insanınmsı biçiminde bir şehrin caddelerinde dolaşmayı, oranın kültürünü ve yemeklerini öğrenmeyi, daha küçük ırkları nasıl yaşadığı hakkında deneyim elde ederek kendilerini eğlendirmeyi çok severler.

Bazı metalik ejderhalar düşmanlarını dikkatini çekmemek için medeniyetten mümkün olduğunca uzakta yaşamayı tercih ederler. Böyle yaptıklarında olan bitenlerden pek haberleri de olmaz.

**Anının Dircenci.** Metalik ejderhaların güçlü bir hafızaları –ve çok eskiye giden anıları– vardır. Daha önce karşılaştıkları insanlarla aralarındaki etkileşime dayanarak yeni karşılarına çıkan insanumsılardan hakkında bir görüş varabilirler. İyi ejderhalar insanumsılardan soylarını onları koklayarak tanıyabilir. Karşısına çıkan her kişiyi tek tek koklarlar ve daha önce aynı soydan biryle karşılaşmış karşılaşmadıklarını öğrenirler. Bir altın ejderha kurnaz bir dolandırıcıdan asla şüphelenmeyebilir çünkü bu kötü kişinin, büyük büyük annesiyle aynı iyi kalbe sahip olduğunu varsayar. Diğer taraftan bir ejderha soylu bir kutsamandan pek hoşlanmayabilir çünkü onun atalarından biri bundan üç yüz yıl önce ejderhanın ganimetinden bir şeyler araklamıştır.

**İyi Ejderhaların Kralı.** Metalik ejderhaların asıl ilahı Platin Ejderha Bahamut'tur. Bahamut, Yedi Cennet'in Gökçe Dağı'nda yaşar ama sıklıkla büyütlü olarak girdiği, köylü gysileri gıymesine rağmen onu görenlerde saygı uyandıran bir insan erkeği kılığında Asıl Alem'de dolanır. Bu biçimde ona genellikle yedi altın kanarya eşlik eder –aslında büyütlü olarak biçim değiştirmiş olan yedi kadim altın ejderha.

Bahamut ölümlü yaratıkları işlerine nadiren müdahale etse de Ejderha Kraliçe Tiamat ve onun köktüklü taraftarlarının planlarını bozmak için istisnalar yapar. İyi bakiş açılı ruhaneler ve kutsamaları bazen Bahamut'a taparlar çünkü Bahamut kendini adalet ve korumaya adanmıştır. Düşük seviyeli bir ilah olduğu için ilahı büyütlü bahsetme gücüne sahiptir.







## KADİM PİRİNÇ EJDERHA

Devasa ejderha, kaotik iyi

Zırh Seviyesi 20 (doğal zırh)

Can Puanı 297 (17x20 + 119)

Hızı 16 m., kazma 16 m., uçma 32 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Kurtulma Kontrolleri Çev +6, Bün +13, BİL +8, Kar +10

Beceriler Tarih +9, Algı +14, İkna +10, Gizlilik +6

Zarar Bağıksıklıkları ateş

Duyular Körğörüşü 24 m., karagörüş 48 m., edilgen Algı 24

Diller Ortak Lisan, Ejderce

Zorluk 20 (25.000 DP)

**Efsanevi Direnç (3/Gün).** Eğer ejderha bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Ejderha Korkutan Varlık özelliğini kullanabilir. Bunun ardından üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle.

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +14, erim 6 m., bir hedef. İsabet: 19 (2x10 + 8) delici zarar.

**Pençe.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +14, erim 4 m., bir hedef. İsabet: 15 (2x6 + 8) kesici zarar.

**Kuyruk.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +14, erim 8 m., bir hedef. İsabet: 17 (2x8 + 8) sersemletici zarar.

**Korkutan Varlık.** Ejderhanın seçeceği, ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve onun farkında olan her yaratık başanlı bir GS 18 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki o yaratık için sona ermişse o yaratık ejderhanın Korkutan Varlık özelliğine karşı 24 saat boyunca bağıksık olur.

**Nefes Silahları (Yenilenir 5-6).** Ejderha aşağıdaki nefes silahlarından birini kullanır:

**Ateş Nefesi.** Ejderha 4 metre genişliğindeki 36 metrelik bir hat boyunca ateş üfler. Bu hattaki her yaratık GS 21 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 56 (16x6) ateş zarar almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almaz.

**Uyku Nefesi.** Ejderha 36 metrelik konik bir alana uyutan bir hava üfler. Bu alandaki her yaratık GS 21 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 10 dakika boyunca bilingsiz olmalıdır. Uyuyan yaratık herhangi bir zarar alırsa veya başka bir yaratık eylemini kullanarak onu uyandırırsa bu etki sona erer.

**Bıçım Değiştir.** Ejderha büyülu olarak bıçımını değiştirerek bir insanımı veya zorluk derecesi kendi derecesinden yüksek olmayan bir hayvangel olabilir veya kendi asıl haline geri dönebilir. Öbürse gerçek bıçımına geri döner. Giydigi veya taşıdığı tüm ekipman yeni bıçımının içine kaynaşabilir veya bu bıçım tarafından gilyinmeye, taşınmaya devam edebilir (ne olacağına ejderha karar verir).

Ejderha aldığı yeni bıçımında bakış açısını, can puanlarını, Can Zararlarını, konuşabilme yeteneğini, yetkinliklerini, Efsanevi Dirençlerini, in eylemlerini ve Zekâ, Bilgelik ve Karizma puanlarını ve bıçım değiştirme eylemini korur. Oyun bilgileri ve puanları ve kabiliyetleri yeni bıçımıyla yer değiştirir ama aldığı bıçımın sınıf özelliklerini veya efsanevi eylemlerini kullanamaz.

### EFSENEVİ EYLEMLER

Ejderha, aşağıdaki seçenekler arasında seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Ejderha, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

**Tespit Et.** Ejderha bir Bilgelik (Algı) kontrolü yapar.

**Kuyruk Saldırısı.** Ejderha bir kuyruk saldırısı yapar.

**Kanat Saldırısı (2 Eylem Harcar).** Ejderha kanatlarını çırpır.

Ejderhadan en fazla 6 metre uzaklıkta olan her yaratık başarılı bir GS 22 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 15 (2x6 + 8) sersemletici zarar almalı ve yere düşmelidir. Ejderha bu şekilde kanatlarını çırpıktan sonra uçuşa hızının yarısı kadar uçabilir.



## YETİŞKİN PİRİNÇ EJDERHA

Kocaman ejderha, kaotik iyi

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)  
Can Puanı 172 (15x12 + 75)  
Hızı 16 m., kazma 12 m., uçma 32 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

**Kurtulma Kontrolleri** Çev +5, Bün +10, Bil +6, Kar +8  
**Beceriler** Tarih +7, Algi +11, İkna +8, Gizlilik +5  
**Zarar Bağışıklıkları** ateş  
Duyular körgörü 24 m., karagörü 48 m., diligen Algi 21  
Diller Ortak Lisan, Ejderce  
Zorluk 13 (10.000 DP)

**Efsanevi Direnç (3/Gün).** Eğer ejderha bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Ejderha Korkutan Varlık özelliğini kullanabilir. Bunun ardından üç saldırı yapar: Biri ısıngıyla ve ikisi pençeleriyle.  
**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +11, erim 4 m., bir hedef.  
Isabet: 17 (2x10 + 6) delici zarar.  
**Pençe.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +11, erim 2 m., bir hedef.  
Isabet: 13 (2x6 + 6) kesici zarar.  
**Kuyruk.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +11, erim 6 m., bir hedef.  
Isabet: 15 (2x8 + 6) sersemletici zarar.

**Korkutan Varlık.** Ejderhanın seçeceği, ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve onun farkında olan her yaratık başarılı bir GS 16 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki o yaratık için sona ermişse o yaratık ejderhanın Korkutan Varlık özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışık olur.

**Nefes Silahları (Yenilenir 5-6).** Ejderha aşağıdaki nefes silahlarından birini kullanır:

**Ateş Nefesi.** Ejderha 2 metre genişliğindeki 24 metrelik bir hat boyunca ateş üfler. Bu hattaki her yaratık GS 18 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 45 (13x6) ateş zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almaz.

**Uyku Nefesi.** Ejderha 24 metrelik konik bir alana uyutan bir hava üfler. Bu alandaki her yaratık GS 18 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 10 dakika boyunca bilinçsiz olmalıdır. Uyuyan yaratık herhangi bir zarar alırsa veya başka bir yaratık eylemini kullanarak onu uyandırırsa bu etki sona erer.

### EFSENEVİ EYLEMLER

Ejderha, aşağıdaki seçenekler arasında seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Ejderha, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

**Tespit Et.** Ejderha bir Bilgelik (Algi) kontrolü yapar.

**Kuyruk Saldırısı.** Ejderha bir kuyruk saldırısı yapar.

**Kanat Saldırısı (2 Eylem Harcar).** Ejderha kanatlarını çırpar.

Ejderhadan en fazla 6 metre uzaklıkta olan her yaratık başarılı bir GS 19 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 13 (2x6 + 6) sersemletici zarar almalı ve yere düşmelidir. Ejderha bu şekilde kanatlarını çırptktan sonra uçma hızının yarısı kadar uçabilir.

## GENÇ PİRİNÇ EJDERHA

Büyük ejderha, kaotik iyi

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)  
Can Puanı 110 (13x10 + 39)  
Hızı 16 m., kazma 8 m., uçma 32 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

**Kurtulma Kontrolleri** Çev +3, Bün +6, Bil +3, Kar +5  
**Beceriler** Algi +6, İkna +5, Gizlilik +3  
**Zarar Bağışıklıkları** ateş  
Duyular körgörü 24 m., karagörü 48 m., diligen Algi 16  
Diller Ortak Lisan, Ejderce  
Zorluk 6 (2.300 DP)

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Ejderha üç saldırı yapar: Biri ısıngıyla ve ikisi pençeleriyle

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +7, erim 4 m., bir hedef.  
Isabet: 15 (2x10 + 4) delici zarar.

**Pençe.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +7, erim 2 m., bir hedef.  
Isabet: 11 (2x6 + 4) kesici zarar.

**Nefes Silahları (Yenilenir 5-6).** Ejderha aşağıdaki nefes silahlarından birini kullanır:

**Ateş Nefesi.** Ejderha 2 metre genişliğindeki 16 metrelik bir hat boyunca ateş üfler. Bu hattaki her yaratık GS 14 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 42 (12x6) ateş zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almaz.

**Uyku Nefesi.** Ejderha 12 metrelik konik bir alana uyutan bir hava üfler. Bu alandaki her yaratık GS 14 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 5 dakika boyunca bilinçsiz olmalıdır. Uyuyan yaratık herhangi bir zarar alırsa veya başka bir yaratık eylemini kullanarak onu uyandırırsa bu etki sona erer.

## PIRİNÇ EJDERHA

Gerçek ejderhaların en sosyal olan pirinç ejderhalar konuşmaktan, gün ışından, sıcak ve kuru iklimlerden hoşlanırlar.

Bir pirinç ejderhanın başı, alından çıkan geniş, koruyucu, kemikli yakasıyla ve çenesinden çıkan dikenlerle tanınır. Boyunu boyunca saçak gibi tüylere sahiptir ve gittikçe incelen kanatları, kuyruğuna kadar iner. Bir pirinç ejderha yavrusunun pulları donuk, alaca kahverengidir. Ejderha yaşlandıkça pulları parlamaya, nihayetinde canlı, cıltırlanmış gibi görünen bir parlaklığa kavuşur. Kanatları ve fırırlı tüyleri uçlara doğru benekli yeşil renge bürünür ama buralara da yaşla beraber koyulaşır. Bir pirinç ejderha yaşlandıkça gözbebekleri gittikçe soluklaşır, eriyik metal kürelere benzer.

**Cesur Konuşkan.** Bir pirinç ejderha uzun yaşamı boyunca birlerce farklı yaratıkla konuşur, ganimet hediyeleri karşılığında büyük bir memnuniyetle paylaşıp, kullanışlı bilgiler toplar. Eğer zeki bir yaratık, bir pirinç ejderhanın huzurundan onunla konuşmadan ayrılmaya çalışırsa ejderha o yaratığı takip eder. Eğer bu yaratık büyük veya kaba kuvvet aracılığıyla kaçmaya çalışırsa ejderha bundan çok gücenir, yaratığı etkisiz hale getirmek için uyku nefesini kullanır. Yaratık uyandığında kendini devasa pençelerle yere sabitlemiş veya boynuna kadar kuma gömülmüş bir şekilde bulabilir: Ejderha, konuşma ihtiyacını giderene kadar bir süreliğine bu mahkûmiyete boyun eğmek zorundadır.

Bir pirinç ejderha, konuşmaktan kendisi kadar zevk alıyor görünen yaratıklara güvenmeye meyillidir ama yalan söylendiğini veya yönlendirildiğini anlayacak kadar da zekidir. Böyle bir şey olduğunda ejderha genellikle nezaketle

karşılık verir, bu kandırmaca oyununun iki kişinin de oynayabileceğini karşındakine gösterir.

**Değerli Ganimetler.** Pirinç ejderhalar ilginç kişilerle konuşmalarını sağlayan büyük nesneleri her şeyden çok severler. Zeki, telepatik bir silah veya içinde kapana kısılmış bir cinin bulunduran büyük bir lamba, bir pirinç ejderhanın sahip olabileceği en büyük hazineler arasındadır.

Pirinç ejderhalar ganimet yığınlarını kum tepeleri altına veya ana ilerinden çok uzaktaki gizli yerlere saklarlar. Ganimetlerini nereye gömdüklerini hatırlamak hiç sorun yaşamazlar. Bundan dolayı haritalara ihtiyaç duymazlar. Bir pirinç ejderhanın ganimetinin parçası olabileceği için bir vahaya girmişmiş bir sandığa veya çöl harabelerine yarısına kadar gömülmüş ganimet çantalarına rastlayan maceracıların ve gezginlerin dikkatli olması gerekir.

## PIRİNÇ EJDERHA İNİ

Bir pirinç ejderhanın çöl ini genellikle harabelerden, vadilerden veya gün ışından içeri girmesini sağlayan deliklerle dolu bir tavanı bulunan mağara sistemlerinden oluşur.

## İN EYLEMLERİ

Savaş sırası 20'de (savaş sırası belirlenirken in eylemlerinin her zaman 20 atığı var sayılır) ejderha aşağıdaki etkilerden birine neden olacak bir in eylemini harekete geçirebilir:

- Ejderhanın etrafında güçlü bir rüzgâr eser. Ejderhanın in fazla 24 metre etrafında bulunan her yaratık başarılı bir GS 15 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da ejderhadan 6 metre uzağa uçup yere düşmelidir. Bu rüzgâr gaz ve buharı dağıtır, korumasız ateşler söner. Fener gibi korunaklı ateşlerin %50 sönmeye ihtimali vardır.
- Ejderhanın görebildiği ve kendisinden en fazla 48 metre uzaklıkta bulunan bir noktada küçük bir kum fırtınası bulutu çıkar. Bu bulut 8 metre yarıçaplı küresel bir alanı kaplar, kelerlerden döner. Bu bulutun alanındaki her yaratık başarılı bir GS 15 Bütne kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca kör olmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda bu kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

## BÖLGESEL ETKİLER

Efsanevi pirinç ejderhanın inine ev sahipliği yapan bir bölge, ejderhanın büyüyle çarpışır, bu da aşağıdaki etkilerden birine veya birden fazlasına neden olur:

- Ejderhanın ininin 10 kilometre etrafında tekerlek veya ayak izine benzer izler çıkar. Bu izler güvenli korumalara veya gizli su kaynaklarına yönlendirir. Ayrıca ejderhanın gizli kalmasını istediği yerlerden uzaklaştırılır.
- Büyük veya daha küçük boyutlu canavarların görüntüleri (illüzyon) ejderhanın ininin en fazla 2 kilometre etrafında ortaya çıkar. Bu görüntüler gerçekmiş gibi hareket eder ve görünürler ama zarar vermezler. Bir yaratık başarılı bir GS 20 Zekâ (Araştırma) kontrolü yaparak, uzaktan gördüğü bu görüntülerin sahte olduğunu anlar. Bu görüntülerle yapılacak herhangi bir fiziksel etkileşim onların sahte olduğunu ortaya çıkarır çünkü fiziksel nesneler bu görüntülerin içinden geçerler.
- Ne zaman Zekâ puanı 3 veya daha yüksek olan bir yaratık, ejderhanın inin en fazla 2 kilometre çevresinde bulunan su kaynaklarından birinin 12 metre veya daha yakınına gelirse ejderha bu yaratığın varlığını ve yerini öğrenir.

Eğer ejderha ölürse güvenli sığınaklara vs. götüren izler 120 gün içinde ortadan kaybolur ama diğer etkiler anında ortadan kaybolur.

## PIRİNÇ EJDERHA YAVRUSU

Orta ejderha, kaotik iy

Zırh Seviyesi 16 (doğal zırh)

Can Puanı 16 (328 + 3)

Hızı 12 m., kazma 6 m., uçuşa 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
-15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Kurtulma Kontrolleri Çev +2, Bün +3, Bil +2, Kar +3

Beceriler Algı +4, Gizlilik +4

Zarar Bağışıklıkları ateş

Duyular körgörü 4 m., karagörü 24 m., edilgen Algı 14

Diller Ejderce

Zorluk 1 (200 DP)

## EYLEMLER

**İsirik.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 7 (1x10 + 2) delici zarar.

**Nefes Silahları (Yenilenir 5-6).** Ejderha aşağıdaki nefes silahlarından birini kullanır:

**Ateş Nefesi.** Ejderha 2 metre genişliğindeki 8 metrelik bir hat boyunca ateş üfler. Bu hattaki her yaratık GS 11 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 14 (426) ateş zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını yansıtır.

**Uyku Nefesi.** Ejderha 6 metrelik konik bir alana uyutan bir hava üfler. Bu alandaki her yaratık GS 21 Bütne kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca bilinci olmalıdır. Uyuyan yaratık herhangi bir zarar alırsa veya başka bir yaratık eylemini kullanarak onu uyandırırsa bu etki ona erer.





## KADİM BRONZ EJDERHA

Devasa ejderha, adil iyi

Zırh Seviyesi 22 (doğal zırh)  
Can Puanı 444 (24x20 + 192)  
Hızı 16 m., uçma 32 m., yüzmeye 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
29 (+9)	10 (+0)	27 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	21 (+5)

**Kurtulma Kontrolleri** Çev +7, Bün +15, Bil +10, Kar +12  
**Beceriler** Sezgi +10, Algı +17, Gizlilik +7  
**Zarar Bağışıklıkları** yıldırım  
**Duyular** körgörü 24 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 27  
Diller Ortak Lisan, Ejderce  
**Zorluk** 22 (41.000 DP)

**Yüzgezer.** Ejderha havayı ve suyu soluyabilir.

**Efsanevi Direnç (3/Gün).** Eğer ejderha bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Ejderha Korkutan Varlık özelliğini kullanabilir. Bunun ardından üç saldırı yapar: Birisi ısırtıyla ve ikisi pençeleriyle.

**Isırtık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +16, erim 6 m., bir hedef.  
İsabet: 20 (2x10 + 9) delici zarar.

**Pençe. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +16, erim 4 m., bir hedef.  
İsabet: 16 (2x6 + 9) kesici zarar.

**Kuyruk. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +16, erim 8 m., bir hedef.  
İsabet: 18 (2x8 + 9) sersemletici zarar.

**Korkutan Varlık.** Ejderhanın seçeceği, ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve onun farkında olan her yaratık başarılı bir GS 20 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki o yaratık için sona ermişse o yaratık ejderhanın Korkutan Varlık özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışık olur.

**Nefes Silahları (Yenilenir 5-6).** Ejderha aşağıdaki nefes silahlarından birini kullanır:

**Yıldırım Nefesi.** Ejderha 4 metre genişliğindeki 48 metrelik bir hat boyunca yıldırım üfler. Bu hattaki her yaratık GS 23 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 88 (16x10) yıldırım zarar almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almaz.

**Tepme Nefesi.** Ejderha 12 metrelik konik bir alana karşısındaki geri itiren bir hava üfler. Bu alandaki her yaratık başarılı bir GS 23 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da ejderhadan 24 metre boyunca uzaklaşmalıdır.

**Biçim Değiştir.** Ejderha büyü olarak biçimini değiştirerek bir insanımsı veya zorluk derecesi kendi derecesinden yüksek olmayan bir hayvansal olabilir veya kendi asıl haline geri dönebilir. Ölüme gerçek biçimine geri döner. Giydiği veya taşıdığı tüm ekipman yeni biçiminin içine kaynaşabilir veya bu biçim tarafından giyinmeye, taşınmaya devam edebilir (ne olacağına ejderha karar verir).

Ejderha aldığı yeni biçiminde bakış açısını, can puanlarını, Can Zararlarını, konuşabilme yeteneğini, yetkinliklerini, Efsanevi Dirençlerini, in eylemlerini ve Zekâ, Bilgelik ve Karizma puanlarını ve biçim değiştirme eylemini korur. Oyun bilgileri ve puanları ve kabiliyetleri yeni biçimiyle yer değiştirir ama aldığı biçimin sınıf özelliklerini veya efsanevi eylemlerini kullanamaz.

## EFSENEVİ EYLEMLER

Ejderha, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Ejderha, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

**Tespit Et.** Ejderha bir Bilgelik (Algı) kontrolü yapar.

**Kuyruk Saldırısı.** Ejderha bir kuyruk saldırısı yapar.

**Kanat Saldırısı (2 Eylem Harcar).** Ejderha kanatlarını çıkarır.

Ejderhadan en fazla 6 metre uzaklıkta olan her yaratık başarılı bir GS 24 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 16 (2x6 + 9) sersemletici zarar almalı ve yere düşmelidir. Ejderha bu şekilde kanatlarını çıkırtktan sonra uçuşa hızının yarısı kadar uçabilir.

## YETİŞKİN BRONZ EJDERHA

Kocaman ejderha, adil iyi

Zırh Seviyesi 19 (doğal zırh)

Can Puanı 212 (17x12 + 102)

Hızı 16 m., uçma 32 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

**Kurtulma Kontrolleri** Çev +5, Bün +11, Bil +7, Kar +9  
**Beceriler** Sezgi +7, Algi +12, Gizlilik +5  
**Zarar Bağışıklıkları** yıldırım  
**Duyular** korgörüüşü 24 m., karagörü 48 m., edilgen Algi 22  
**Diller** Ortak Uşan, Ejderce  
**Zorluk** 15 (13.000 DP)

**Yüzgezer.** Ejderha havayı ve suyu soluyabilir.

**Efsanevi Direnc (3/Gün).** Eğer ejderha bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Ejderha Korkutan Varlık özelliğini kullanabilir. Bunun ardından üç saldırı yapar: Biri ısıngıyla ve ikisi pençeleriyle.

**Isırık.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +12, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 18 (2x10 + 7) delici zarar.

**Pençe.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +12, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 14 (2x6 + 7) kesici zarar.

**Kuyruk.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +12, erim 6 m., bir hedef. *İsabet:* 16 (2x8 + 7) sersemletici zarar.

**Korkutan Varlık.** Ejderhanın seçeceği, ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve onun farkında olan her yaratık başarılı bir GS 17 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki o yaratık için sona ermişse o yaratık ejderhanın Korkutan Varlık özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışık olur.

**Nefes Silahları (Yenilenir 5-6).** Ejderha aşağıdaki nefes silahlarından birini kullanır:

**Yıldırım Nefesi.** Ejderha 2 metre genişliğindeki 36 metrelik bir hat boyunca yıldırım üfler. Bu hattaki her yaratık GS 19 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 66 (12x10) yıldırım zarar almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almaldır.

**Tepme Nefesi.** Ejderha 12 metrelik konik bir alana karşısındaki geri itiren bir hava üfler. Bu alandaki her yaratık başarılı bir GS 19 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da ejderhadan 24 metre boyunca uzaklaşmalıdır.

**Bijim Değiştir.** Ejderha büyüleri olarak biçimini değiştirerek bir insanımı veya zorluk derecesi kendi derecesinden yüksek olmayan bir hayvancılık olabilir veya kendi asil haline geri dönebilir. Ölüme gerçek biçimine geri döner. Giydiği veya taşıdığı tüm ekipman yeni biçiminin içine kaynaşabilir veya bu biçim tarafından giyinmeye, taşınmaya devam edebilir (ne olacağına ejderha karar verir).

Ejderha aldığı yeni biçiminde bakış açısını, can puanlarını, Can Zararını, konuşabilme yeteneğini, yetkinliklerini, Efsanevi Direnclerini, in eylemlerini ve Zekâ, Bilgelik ve Karizma puanlarını ve biçim değiştirme eylemini korur. Oyun bilgileri ve puanları ve kabiliyetleri yeni biçimiyle yer değiştirir ama aldığı biçimin sınıf özelliklerini veya efsanevi eylemlerini kullanamaz.

### EFSENEVİ EYLEMLER

Ejderha, aşağıdaki seçenekler arasında seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Ejderha, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

**Tespit Et.** Ejderha bir Bilgelik (Algi) kontrolü yapar.

**Kuyruk Saldırısı.** Ejderha bir kuyruk saldırısı yapar.

**Kanat Saldırısı (2 Eylem Harcar).** Ejderha kanatlarını çıkarır.

Ejderhadan en fazla 6 metre uzaklıkta olan her yaratık başarılı bir GS 20 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 14 (2x6 + 7) sersemletici zarar almalı ve yere düşmelidir. Ejderha bu şekilde kanatlarını çıkırttıktan sonra uçuş hızının yarısı kadar uçabilir.

## GENÇ BRONZ EJDERHA

Büyük ejderha, adil iyi

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)

Can Puanı 142 (15x10 + 60)

Hızı 16 m., uçuş 32 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
21 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

**Kurtulma Kontrolleri** Çev +3, Bün +7, Bil +4, Kar +6  
**Beceriler** Sezgi +4, Algi +7, Gizlilik +3  
**Zarar Bağışıklıkları** yıldırım  
**Duyular** korgörüüşü 12 m., karagörü 48 m., edilgen Algi 17  
**Diller** Ortak Uşan, Ejderce  
**Zorluk** 8 (3.900 DP)

**Yüzgezer.** Ejderha havayı ve suyu soluyabilir.

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Ejderha üç saldırı yapar: Biri ısıngıyla ve ikisi pençeleriyle.

**Isırık.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +8, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 16 (2x10 + 5) delici zarar.

**Pençe.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +8, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 12 (2x6 + 5) kesici zarar.

**Nefes Silahları (Yenilenir 5-6).** Ejderha aşağıdaki nefes silahlarından birini kullanır:

**Yıldırım Nefesi.** Ejderha 2 metre genişliğindeki 24 metrelik bir hat boyunca yıldırım üfler. Bu hattaki her yaratık GS 15 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 55 (10x10) yıldırım zarar almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almaldır.

**Tepme Nefesi.** Ejderha 12 metrelik konik bir alana karşısındaki geri itiren bir hava üfler. Bu alandaki her yaratık başarılı bir GS 15 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da ejderhadan 16 metre boyunca uzaklaşmalıdır.

## BRONZ EJDERHA

Bronz ejderhalar, ana olarak su bitkileri ve balıklarla beslenen, deniz kenarlarında yaşayan yaratıklardır. İlgiilerini çeken yaratıkları gözlemek ve izlemek için arkadaş canlısı hayvanların biçimlerine girerler. Savaş da ilgi alanları arasındadır ve adil bir amaç için savaşan orduların safına katılmakta hiç tereddüt etmezler.

Bir bronz ejderhanın başının şekline, kafasının hemen üzerindeki oluklu ve yivli sorgucu belirir. Kıvrımlı boynuzları başından etrafa doğru uzar, alt çenesindeki iğneler de aynı şekildedir. Bronz ejderhaların, yüzmelerine yardımcı olması için ayak parmaklarının arası perdelidir ve son derece kaygan pulları vardır. Bir bronz ejderha yavrusunun pulları yeşile çalan sarı renktedir ve sadece yetişkinliğe eriştiklerinde bu renkler daha koyulaşır, canlı bir bronz rengine döner. Bir bronz ejderhanın gözleri, ejderha yaşadıkça soluklaşır ve nihayetinde parlayan, yeşil küreleze benzer.

**Sahillerin Ejderhaları.** Bronz ejderhalar, inlerine yakın olan sahillerde bir aşağı bir yukarı giden gemileri izlemeye bayılırlar. Bazın gemileri ve mürettebatlarını daha yakından görmek için yuzen biçimine dahi girerler. Cesur olan bir bronz ejderha, kuş veya fare biçiminde bir gemiye sızabilir ve ganimet olabilecek bir şeyler var mı yok mu diye öğrenmek için geminin kargosunu kontrol edebilir. Eğer ganimet yüküne ekleyecek değerli bir nesne bulursa bu nesne için geminin kaptanıyla takas yapmaya çalışır.

**Savaş Makineleri.** Bronz ejderhalar aktif bir şekilde tiranlığa karşı çıkırlar. Pek çok bronz ejderha cesaretlerini snamak için güçlerini ve kuvvetlerini kullanmalarını gerektirecek olaylara girerler.

İninin yakınlarında bir çatışma patlak verdiğinde, bir bronz ejderha çatışmanın altında yatan nedenleri araştırır, işin aslını öğrenir ve iyi amaç için savaşan tarafın hizmetine girmek ister. Bir bronz ejderha bir amaç için savaşmaya karar verdikten sonra gördüğü ki hiçbir şekilde sözünden dönmeyen, sadık bir müttefiktir.

**Düzenli Ganimet.** Bronz ejderhalar batmış gemileri yağmalamakla kalmaz, inlerinin yakınındaki resiflerden ve deniz yataklarından renkli mercanları ve incileri de toplarlar. Bir bronz ejderha, tiranlığa karşı savaşan bir orduya yardım etmek için ant içtiğinde göstermelik bir ödeme ister. Eğer böyle bir ödeme müttefiklerin boyunca asiyoşa askerî tarihe ait eski kitapları veya yapılan ittifakı kutlamada kullanılan törensel bir nesneyi de kabul edebilir. Bir bronz ejderha, düşmanın elinde bulunan ama kendi koruması altında daha güvene olacağını düşündüğü bir ganimet üzerinde hak iddia da edebilir.

## BRONZ EJDERHA İNİ

Bir bronz ejderha kıyılarda in yapar. Batan bir gemiyi denizin dibinden çıkarabilir, ininin içinde o gemiyi yeniden inşa edebilir ve bunu ganimet kasası veya yumurtaları için bir yuva olarak kullanabilir.

## İN EYLEMLERİ

Savaş sırası 20'de (savaş sırası belirlenirken in eylemlerinin her zaman 20 atığı var sayılır) ejderha aşağıdaki etkilerden birine neden olacak bir in eylemini harekete geçirebilir:

- Ejderha, *sis bulutu* büyüştünü yapmış gibi bir sis bulutu yaratır. Bu sis bulutu bir sonraki turun savaş sırası 20 sine kadar varlığını korur.
- Ejderhanın görebildiği ve kendisinden en fazla 48 metre uzaklıkta olan bir noktada gök gürleri. Bu nokta merkez olmak üzere 8 metre yarıçap içinde kalan her yaratığın GS 15 Bünye kurtulma kontrolü yapması ya da 5 (1210) gümbürtü zararı alması ve bir sonraki sırasının sonuna değin sağır olması gerekir.

## BÖLGESEL ETKİLER

Efsanevi bronz ejderhanın inine ev sahipliği yapan bir bölge,



## BRONZ EJDERHA YAVRUSU

Orta ejderha, adil iyi

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)

Can Puanı 32 (528 + 10)

Hızı 12 m., uçuşa 24 m., yüzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Kurtulma Kontrolleri Çev +2, Bün +4, Bil +2, Kar +4

Beceriler Algi +4, Gizlilik +2

Zarar Bağışıklıklı yıldırm

Duyular körgörüşü 4 m., karagörü 24 m., edilgen Algi 14

Diller Ejderce

Zorluk 2 (450 DP)

**Yüzgezer.** Ejderha havayı ve suyu soluyabilir.

## EYLEMLER

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. **İsabet:** 8 (1210 + 3) delici zarar

**Nefes Silahları (Yenilenir 5-6).** Ejderha aşağıdaki nefes silahlarından birini kullanır:

**Yıldırm Nefesi.** Ejderha 2 metre genişliğindeki 16 metrelik bir hat boyunca yıldırm üfler. Bu hattaki her yaratık GS 12 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 16 (3210) yıldırm zarar almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almazdır.

**Tepme Nefesi.** Ejderha 12 metrelik konik bir alana karşısındakını geri ittirir bir hava üfler. Bu alandaki her yaratık başanlı bir GS 12 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da ejderhadan 12 metre boyunca uzaklaşmalıdır.

ejderhanın büyüyle çarpıklaşır, bu da aşağıdaki etkilerden birine veya birden fazlasına neden olur:

- Günde bir kez olması şartıyla ejderha, merkezi ini olan 10 kilometre yarıçaplı alandaki havayı değiştirebilir. Ejderhanın dışıanda olmasına gerek yoktur. Bunun dışında bu etki *havağa hükmet* büyüştünün aynısıdır.
- Ejderhanın ininin 10 kilometre etrafındaki su altı bitkileri göz kamaştırıcı, inanılmaz parlak renklerle parlar.
- Ejderha, ininin içinde, yumuşak bir müzik veya garip yankılar gibi yalancı (illüzyon) sesler çıkarabilir. Bu sesler inin çeşitli yerlerinde duyulabilir.

Eğer ejderha öltürse büyüün tanımında anlatıldığı gibi değiştirilen hava normale döner ve diğer etkiler de 1210 gün içinde ortadan kaybolur.





## KADİM BAKIR EJDERHA

Devasa ejderha, kaotik iyi

Zırh Seviyesi 21 (doğal zırh)

Can Puanı 350 (20x20 + 140)

Hızı 16 m., tırmanma 16 m., uçuş 32 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
27 (+8)	12 (+1)	25 (+7)	20 (+5)	17 (+3)	19 (+4)

Kurtulma Kontrolleri Çev +8, Bün +14, Bil +10, Kar +11

Beceriler Aldatma +11, Algi +17, Gizlilik +8

Zarar Bağışıklıkları asit

Duyular korgörü 24 m., karagörü 48 m., edilgen Algi 27

Diller Ortak Lisan, Ejderce

Zorluk 21 (33.000 DP)

**Efsanevi Direnç (3/Gün).** Eğer ejderha bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Ejderha Korkutan Varlık özelliğini kullanabilir. Bunun ardından üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle.

**Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +15, erim 6 m., bir hedef. **Isabet:** 19 (2x10 + 8) delici zarar.

**Pençe. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +15, erim 4 m., bir hedef. **Isabet:** 15 (2x6 + 8) kesici zarar.

**Kuyruk. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +15, erim 8 m., bir hedef. **Isabet:** 17 (2x8 + 8) sersemletici zarar.

**Korkutan Varlık.** Ejderhanın seçeceği, ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve onun farkında olan her yaratık başarılı bir GS 19 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki o yaratık için sona ermişse o yaratık ejderhanın Korkutan Varlık özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışık olur.

**Nefes Silahları (Yenilenir 5-6).** Ejderha aşağıdaki nefes silahlarından birini kullanır:

**Asit Nefesi.** Ejderha 4 metre genişliğindeki 36 metrelik bir hat boyunca asit püskürtür. Bu hattaki her yaratık GS 22 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 63 (14x28) asit zarar almali, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almazdır.

**Yavaşlatan Nefes.** Ejderha 36 metrelik konik bir alana nefesini üfler. Bu alandaki her yaratık GS 22 Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olan bir yaratık tepkilerini kullanamaz, hızı yarıya inmştir ve kendi sırasında sadece tek bir saldırı yapabilir. Buna ek olarak bu yaratık kendi sırasında ya sadece eylemini ya da sadece bonus eylemini kullanabilir, ikisini aynı sırasında kullanamaz. Bu etki 1 dakika sürer. Yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

**Biçim Değiştir.** Ejderha büyü olarak biçimini değiştirerek bir insanımsı veya zorluk derecesi kendi derecesinden yüksek olmayan bir hayvanlığı olabilir veya kendi aslı haline geri dönebilir. Ölürse gerçek biçimine geri döner. Giydiği veya taşıdığı tüm ekipman yeni biçiminin içine kaynaşabilir veya bu biçim tarafından giyinmeye, taşınmaya devam edebilir (ne olacağına ejderha karar verir).

Ejderha aldığı yeni biçiminde bakış açısını, can puanlarını, Can Zarlarını, konuşabilme yeteneğini, yetkinliklerini, Efsanevi Dirençlerini, in eylemlerini ve Zekâ, Bilgelik ve Karizma puanlarını ve biçim değiştirme eylemini korur. Oyun bilgileri ve puanları ve kabiliyetleri yeni biçimleriyle yer değiştirir ama aldığı biçimin sınıf özelliklerini veya efsanevi eylemlerini kullanamaz.

## EFSENEVİ EYLEMLER

Ejderha, aşağıdaki seçenekler arasında seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Ejderha, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

**Tespit Et.** Ejderha bir Bilgelik (Algi) kontrolü yapar.

**Kuyruk Saldırısı.** Ejderha bir kuyruk saldırısı yapar.

**Kanat Saldırısı (2 Eylem Harcar).** Ejderha kanatlarını çıkarır.

Ejderhadan en fazla 6 metre uzaklıkta olan her yaratık başarılı bir GS 23 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 15 (2x6 + 8) sersemletici zarar almali ve yere düşmelidir. Ejderha bu şekilde kanatlarını çırpıktan sonra uçuş hızının yarısı kadar uçarlır.

## YETİŞKİN BAKIR EJDERHA

Kocaman ejderha, kaotik iy

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)

Can Puanı 184 (16x12 + 80)

Hızı 16 m., tırmanma 16 m., uçma 32 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
23 (+6)	12 (+1)	21 (+5)	18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

Kurtulma Kontrolleri Çev +6, Bün +10, Bil +7, Kar +8

Beceriler Aldatma +8, Algı +12, Gizlilik +6

Zarar Bağışıklıkları asit

Duyular körgörüşü 24 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 22

Diller Ortak Lisan, Ejderce

Zorluk 14 (11.500 DP)

**Efsanevi Direnç (3/Gün).** Eğer ejderha bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

### EYLEMLER

**Çoklusaldır.** Ejderha Korkutan Varlık özelliğini kullanabilir. Bunun ardından üç saldırı yapar: Biri ısıngıyla ve ikisi pençeleriyle.

**Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +11, erim 4 m., bir hedef.

Isabet: 17 (2x10 + 6) delici zarar.

**Pençe. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +11, erim 2 m., bir hedef.

Isabet: 13 (2x6 + 6) kesici zarar.

**Kuyruk. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +11, erim 6 m., bir hedef.

Isabet: 15 (2x8 + 6) sersemletici zarar.

**Korkutan Varlık.** Ejderhanın seçeceği, ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve onun farkında olan her yaratık başarılı bir GS 16

Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca

korkmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü

tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki o yaratık için sona ermişse o yaratık ejderhanın Korkutan Varlık özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışık olur.

**Nefes Silahları (Yenilenir 5-6).** Ejderha aşağıdaki nefes silahlarından birini kullanır:

**Asit Nefesi.** Ejderha 2 metre genişliğindeki 24 metrelük bir hat boyunca asit püskürtür. Bu hattaki her yaratık GS 18 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 54 (12x8) asit zarar almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almazdır.

**Yavaşlatan Nefes.** Ejderha 24 metrelük konik bir alana nefesini üfler. Bu alandaki her yaratık GS 18 Bünce kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olan bir yaratık tepkilerini kullanamaz, hızı yarıya inmiştir ve kendi sırasında sadece tek bir saldırı yapabilir. Buna ek olarak bu yaratık kendi sırasında ya sadece eylemini ya da sadece bonus eylemini kullanabilir, ikisini aynı sırasında kullanamaz. Bu etki 1 dakika sürer. Yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

### EFSENEVİ EYLEMLER

Ejderha, aşağıdaki seçenekler arasında seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Ejderha, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

**Tespit Et.** Ejderha bir Bilgelik (Algı) kontrolü yapar.

**Kuyruk Saldırısı.** Ejderha bir kuyruk saldırısı yapar.

**Kanat Saldırısı (2 Eylem Harcar).** Ejderha kanatlarını çırpar.

Ejderhadan en fazla 4 metre uzaklıkta olan her yaratık başarılı bir GS 19 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 13 (2x6 + 6) sersemletici zarar almali ve yere düşmelidir. Ejderha bu şekilde kanatlarını çırptktan sonra uçma hızının yarısı kadar uçabilir.

## GENÇ BAKIR EJDERHA

Buyuk ejderha, kaotik iy

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)

Can Puanı 119 (14x10 + 42)

Hızı 16 m., tırmanma 16 m., uçma 32 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Kurtulma Kontrolleri Çev +4, Bün +6, Bil +4, Kar +5

Beceriler Aldatma +5, Algı +7, Gizlilik +4

Zarar Bağışıklıkları asit

Duyular körgörüşü 12 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 17

Diller Ortak Lisan, Ejderce

Zorluk 7 (2.900 DP)

### EYLEMLER

**Çoklusaldır.** Ejderha üç saldırı yapar: Biri ısıngıyla ve ikisi pençeleriyle.

**Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +7, erim 4 m., bir hedef.

Isabet: 15 (2x10 + 4) delici zarar.

**Pençe. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +7, erim 2 m., bir hedef.

Isabet: 11 (2x6 + 4) kesici zarar.

**Nefes Silahları (Yenilenir 5-6).** Ejderha aşağıdaki nefes silahlarından birini kullanır:

**Asit Nefesi.** Ejderha 2 metre genişliğindeki 16 metrelük bir hat boyunca asit püskürtür. Bu hattaki her yaratık GS 14 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 40 (9x8) asit zarar almali, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almazdır.

**Yavaşlatan Nefes.** Ejderha 12 metrelük konik bir alana nefesini üfler. Bu alandaki her yaratık GS 14 Bünce kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olan bir yaratık tepkilerini kullanamaz, hızı yarıya inmiştir ve kendi sırasında sadece tek bir saldırı yapabilir. Buna ek olarak bu yaratık kendi sırasında ya sadece eylemini ya da sadece bonus eylemini kullanabilir, ikisini aynı sırasında kullanamaz. Bu etki 1 dakika sürer. Yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

## BAKİR EJDERHA

Bakır ejderhalar, tepelerde ve kayalık yayalarda yaşayan iflah olmaz şakacılar, fıkracılar ve bilmeceçilerdir. Sosyal ve sakin doğalarına rağmen hırslı, cimri bir yapıdan da vardır ve ganimetleri tehdit edilirse tehlikeye labilirler.

Bir bakır ejderhanın kaşları hem öne, gözlerinin üzerine doğru çıkıntı yapar hem de üst üste binen uzun boynuzlar halinde arkaya doğru uzanır. Yanaklarının üst kısımlarının ve çene çıkıntılarının geriye yatık olması ona dalgın ve düşünceli bir görüntü verir. Doğumda, bir bakır ejderhanın pulları metalik bir tona sahip kırmızı-kahverengidir. Ejderha yaşlandıkça pullarının rengi daha bakırımsı olur ve daha da yaşlandıkça yeşil bir renge bürünür. Bir bakır ejderhanın gözbebekleri zaman içinde solgunlaşır, en yaşlı bakır ejderhanın gözleri parlayan, turkuaz kürelere benzer.

**Misafirperverler.** Bir bakır ejderha ince zekâyı, iyi şakaları, komik hikâyeleri veya bilmeceyi takdir eder; şakalarına gülümeyen veya yaptığı şakaları iyi karşılamayan yaratıklardan sinir olur.

Bakır ejderhalar ozanları özellikle severler. Bir ejderha, kendini hikâyeleriyle, bilmeceleriyle ve müziğiyle eğlendirsün diye ininde ozanlar için geçici bir oda kazabilir. Bir bakır ejderha için böyle bir eşlikçilik, hırsla aranması gereken ganimet gibidir.

**Dikkatli ve Uçkâğıtçı.** Bir bakır ejderha ganimet yığınuru

yaparken toprağın verdiği zenginlikleri tercih eder. Metaller ve değerli taşlar bu yaratıkların ev sevdikleridir.

Bir bakır ejderha mal varlığını gösterme konusunda son derece tedbirli davranır. Başka yaratıkların, ganimet yığındaki belirli bir nesneyi aradığını biliyorsa ejderha bu nesneye sahip olmadığını söyler. Bunun yerine bu meraklı ganimet avcılarını zaten kendi elinde olan nesneyi aramaları için başka yerlere gönderir ve kendi de onları kahkahalar atarak izler.

## BAKİR EJDERHA İNİ

Bakır ejderhalar dar mağaralarda, inlerini yaptıkları kuru yaylalarda ve tepesbaşlarında ikamet ederler. İnkendi sahte duvarlar, yaşamı boyunca topladığı değerli maddeleri, sanat eserlerini ve diğer tuhaf antikaların depolandığı büyük salonları gizler. Değersiz nesneler ganimet peşinde koşanlara boşa ümit versin ve onları gerçek hazinden uzak tutsun diye açık yerlere konulmuştur.

## İN EYLEMLERİ

Savaş sırası 20' de (savaş sırası belirlenirken in eylemlerinin her zaman 20 attığı var sayılır) ejderha aşağıdaki etkilerden birine neden olacak bir in eylemini hareketle geçirebilir:

- Ejderha kendisinden en fazla 48 metre uzaklıkta ve yerde bulunan bir noktayı seçer. Bu noktadan etrafa, 8 metre yarıçaplı bir alanı kaplayacak şekilde taştan dikenler (dikiler) çıkar. Bunun dışında bu etki *diken büyüt* büyüsünün aynısıdır ve ejderha bu in eylemini tekrar kullanıncaya veya ejderha ölünceye değin varlığını sürdürür.
- Ejderha kendisinden en fazla 48 metre uzaklıkta bulunan ve görebildiği bir alanda 4 metrekairelik bir alan seçer. Bu alandaki yer 1 metre derinliğindeki bataklık haline gelir. Çamur ortaya çıktığında bu alanda olan her yaratık başarılı bir GS 15 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da çamura batmalı ve durumu kısıtlanmalıdır. Bir yaratık eylemini kullanarak GS 15 Güç kontrolü yapabilir ve kendini ya da erişilebileceği bir mesafede bulunan, çamura batmış başka bir yaratığı kurtarabilir ve böylece kısıtlanma durumunu son erdirebilir. Çamurda 1 metre yürümek için 2 metre harcanır. Bir sonraki turun savaş sırası 20'inde çamur sertleşir ve serbest kalmak için gereken Güç GS'si 20'ye çıkar.

## BÖLGESEL ETKİLER

Efsanevi bakır ejderhanın inine ev sahipliği yapan bir bölge, ejderhanın büyüyle çarpışır, bu da aşağıdaki etkilerden birine veya birden fazlasına neden olur:

- Ejderhanın gülen yüzünün görüldüğü büyütlü oymalar ve çizimler ejderhanın ininin en fazla 10 kilometre etrafında bulunan taş yüzeylerde ve taştan nesnelerin üzerinde ortaya çıkar.
- Ejderhanın ininin en fazla 2 kilometre çevresinde bulunan, normalde konuşma yetisinden yoksun olan kemirgen ve kuş gibi minik hayvancıklar büyütlü olarak konuşma ve Ejderceyi anlama yeteneğine kavuşurlar. Bu yaratıklar ejderha hakkında iyi şeyler söylerler ama yerinin nerede olduğunu açıklayamazlar.
- Ejderhanın ininin en fazla 2 kilometre çevresindeki zeki yaratıklar gülmeye nöbetine girmeye meyilli olur. Ciddi konular bile bir anda komik görünmeye başlar.

Eğer ejderha ölürse büyütlü oymalar ve çizimler 1210 gün içinde ortadan kaybolur. Diğer etkiler anında kaybolur.

## BAKİR EJDERHA YAVRUSU

Orta ejderha, kaotik iyi

Zırh Seviyesi 16 (doğal zırh)

Can Puanı 22 (42x + 4)

Hızı 12 m., tırmanma 12 m., uçuş 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)

Kurtulma Kontrolleri Çev +3, Bün +3, Bil +2, Kar +3

Beceriler Algı +4, Gizlilik +3

Zarar Bağışıklıkları asit

Duyular korgörü 4 m., karagörü 24 m., edilgen Algı 14

Diller Ejderce

Zorluk 1 (200 DP)

## EYLEMLER

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef. Isabet: 7 (1210 + 2) delici zarar.

**Nefes Silahları (Yenilenir 5-6).** Ejderha aşağıdaki nefes silahlarından birini kullanır:

**Asit Nefesi.** Ejderha 2 metre genişliğindeki 8 metrelik bir hat boyunca asit püskürtür. Bu hattaki her yaratık GS 11 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 18 (428) asit zarar almali, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almaldır.

**Yavaşlatan Nefes.** Ejderha 6 metrelik konik bir alana nefesini üfler. Bu alandaki her yaratık GS 11 Bünce kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olan bir yaratık tepkilerini kullanamaz, hızı yavaşlar ve kendi sırasında sadece tek bir saldırı yapabilir. Buna ek olarak bu yaratık kendi sırasında ya sadece eylemini ya da sadece bonus eylemini kullanabilir, ikisini aynı sırasında kullanamaz. Bu etki 1 dakika sürer. Yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.



## KADİM ALTIN EJDERHA

Devasa ejderha, adil iyi

Zırh Seviyesi 22 (doğal zırh)

Can Puanı 546 (2820 + 252)

Hızı 16 m., uçuşa 32 m., yüzmeye 16 m.

GÜÇ	CEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
30 (+10)	14 (+2)	29 (+9)	18 (+4)	17 (+3)	28 (+9)

Kurtulma Kontrolleri Çev +9, Bün +16, Bil +10, Kar +16

Beceriler Sezgi +10, Algı +17, İkna +16, Gizlilik +9

Zarar Bağışıklıkları ates

Duyular körgörü 24 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 27

Diller Ortak Lisan, Ejderce

Zorluk 24 (62.000 DP)

**Yüzgezer.** Ejderha havayı ve suyu soluyabilir.

**Efsanevi Direnç (3/Gün).** Eğer ejderha bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Ejderha Korkutan Varlık özelliğini kullanabilir. Bunun ardından üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle.

**Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +17, erim 6 m., bir hedef.

**Isabet:** 21 (2x10 + 10) delici zarar.

**Pençe. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +17, erim 4 m., bir hedef.

**Isabet:** 17 (2x6 + 10) kesici zarar.

**Kuyruk. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +17, erim 8 m., bir hedef.

**Isabet:** 19 (2x8 + 10) sersemletici zarar.

**Korkutan Varlık.** Ejderhanın seçeceği, ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve onun farkında olan her yaratık başarılı bir GS 24 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki o yaratık için sona ermişse o yaratık ejderhanın Korkutan Varlık özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışık olur.

**Nefes Silahları (Yenilenir 5-6).** Ejderha aşağıdaki nefes silahlarından birini kullanır:

**Ateş Nefesi.** Ejderha 36 metrelik konik bir alana ateş üfler. Bu alandaki her yaratık GS 24 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 71 (13x10) ateş zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almaz.

**Zayıflatan Nefes.** Ejderha 36 metrelik konik bir alana nefesini üfler. Bu alandaki her yaratık başarılı bir GS 24 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca Güç temelli saldırı kontrollerinde, Güç kontrollerinde ve Güç kurtulma kontrollerinde dezavantaja sahip olmalıdır. Yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

**Biçim Değiştir.** Ejderha büyüü olarak biçimini değiştirerek bir insanımsı veya zorluk derecesi kendi derecesinden yüksek olan bir hayavangil olabilir veya kendi asıl haline geri dönebilir. Ölüme gerçek biçimine geri döner. Gıydiği veya taşıdığı tüm ekipman yeni biçiminin içine kaynaşabilir veya bu biçim tarafından giyinmeye, taşınmaya devam edebilir (ne olacağına ejderha karar verir).

Ejderha aldığı yeni biçiminde bakış açısını, can puanlarını, Can Zararları, konuşabilme yeteneğini, yetkinliklerini, Efsanevi Dirençlerini, in eylemlerini ve Zekâ, Bilgelik ve Karizma puanlarını ve biçim değiştirme eylemini korur. Oyun bilgileri ve puanları ve kabiliyetleri yeni biçimiyle yer değiştirir ama aldığı biçimin sınıf özelliklerini veya efsanevi eylemlerini kullanamaz.



### EFSENEVİ EYLEMLER

Ejderha, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Ejderha, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

**Tespit Et.** Ejderha bir Bilgelik (Algı) kontrolü yapar.

**Kuyruk Saldırısı.** Ejderha bir kuyruk saldırısı yapar.

**Kanat Saldırısı (2 Eylem Harcar).** Ejderha kanatlarını ırpar.

Ejderhadan en fazla 6 metre uzaklıkta olan her yaratık başarılı bir GS 25 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 17 (2x6 + 10) sersemletici zarar almalı ve yere düşmelidir. Ejderha bu şekilde kanatlarını ırptıktan sonra uçuşa hızının yarısı kadar uçar.

## ALTIN EYDERHA

Tüm metalik eyderhaların en güçlü ve görkemli olan altın eyderhalar kötülüğün yemini düşmanlarıdır.

Bir altın eyderhanın ona bilgi gördüğünü kazandırır, çenesinden aşağı uzanan, bıyıklara benzeyen esnek, diken gibi çıkıntılar vardır. Boynuzları burundan ve kaşlarından geriye doğru uzanır, uzun boynunu süsleyen iğiz sorgucu da bu boynuzların ardılı gibi görünür. Bir altın eyderhanın yelkene benzeyen kanatları omuzlarından başlar ve kuyruğunun ucuna kadar gider; bu kanatlar sayesinde eyderha havada uçarken sanki suda yüzyormuş gibi hareket eder. Bir altın eyderha yavrusunun metalik lekelerle sahip koyu sarı pulları vardır. Bu lekeler eyderhayla birlikte büyür. Eyderha yaşlandıkça gözleri eriyik altın göllerine benzeyene değin solgunlaşır.

**Ganimeti Tüketenler.** Altın eyderhalar hemen her şeyi yiyebilirler ama en çok incileri ve değerli taşları tüketmeyi severler. Neyse ki bir altın eyderhanın tok ve tatmin olmuş hissetmesi için kendini böyle şeylerle boğması gerekmez. Yemileceği ganimet hediyeleri, bir altın eyderha tarafından gayet hoş karşılanır, tabii bunlar rüşvet değilse.

**İçe Kapaklı Biçim Değiştiriciler.** Altın eyderhalara, bilgelikleri ve adaletleri nedeniyle tüm diğer metalik

eyderhalar saygı gösterir ama onlar tümü iyi bakış açılı eyderhalar arasında en soğuk ve katı olanlardır. Arkadaşları ve soyundan gelenler hariç olmak üzere diğer eyderhalarla nadiren görüşecek kadar özel hayatlarına önem verirler.

Yaşlı altın eyderhalar hayvanı veya insanımsı biçimlerine girebilirler. Kılık değiştirmiş bir altın eyderha gerçek biçimini nadiren ortaya çıkarır. Seyyar satıcı kılığında, olan bitenlerden haberdar olmak için bir kasabayı düzenli araklarla ziyaret edebilir, yerel iş sahiplerine destek olabilir ve görülmeyen yollarla ihtiyaçları onlara yardım edebilirler. Bir hayvan kılığında kayıp bir çocukla, gezgin bir ozanla veya bir hancıyla arkadaş olabilir, günler veya haftalar boyunca onlara yardım edebilirler.

**Ganimet Efendileri.** Bir altın eyderha, ganimetini ininin derinliklerindeki iyi korunaklı bir mahzene saklar. Bu mahzene yerleştirilen büyütlü sözcükler sayesinde eyderhanın haberi olmaksızın tek bir nesneyi dahi dışarı çıkarmak imkânsızdır.

## ALTIN EYDERHA İNİ

Altın eyderhalar, şüphe veya korku uyandırmadan istediklerini yapabilecekleri yerlere, gözden ve yoldan uzaklara evlerini yaparlar. Çoğu, huzurlu göllerin ve nehirlerin yakınlığında, sisli adalarda, ısıltılı çağlayanların ardına gizlenmiş mağara sistemlerinde veya kadim harabelerde yaşar.

## YETİŞKİN ALTIN EYDERHA

Kocaman eyderha, adil iyi

Zırh Seviyesi 19 (doğal zırh)

Can Puanı 256 (19x12 + 133)

Hızı 16 m., uçuşa 32 m., yüzmeye 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	24 (+7)

Kurtulma Kontrolleri Çev +8, Bün +13, Bil +8, Kar +13

Beceriler Sevgi +8, Algı +14, İkna +13, Gizlilik +8

Zarar Bağışıklıkları atış

Duyular köröğüşü 24 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 24

Diller Ortak Lisan, Eyderce

Zorluk 17 (18.000 DP)

**Yüzgezer.** Eyderha havayı ve suyu soluyabilir.

**Efsanevi Direnç (3/Gün).** Eğer eyderha bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Eyderha Korkutan Varlık özelliğini kullanabilir. Bunun ardından üç saldırı yapar: Biri ısıngıyla ve ikisi pençeleriyle.

**İsırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +14, erim 4 m., bir hedef. **İsabet:** 19 (2x10 + 8) delici zarar.

**Pençe. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +14, erim 2 m., bir hedef. **İsabet:** 15 (2x6 + 8) kesici zarar.

**Kuyruk. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +14, erim 6 m., bir hedef. **İsabet:** 17 (2x8 + 8) sersemletici zarar.

**Korkutan Varlık.** Eyderhanın seçeceği, ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve onun farkında olan her yaratık başarılı bir GS 21 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca kormalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki + yaratık için sona ermişse o yaratık eyderhanın Korkutan Varlık özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışık olur.

**Nefes Silahları (Yenilenir 5-6).** Eyderha aşağıdaki nefes silahlarından birini kullanır:

**Ateş Nefesi.** Eyderha 24 metrelilik konik bir alana ateş üfler. Bu alandaki her yaratık GS 21 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 66 (12x10) ateş zarar almaları, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almaları.

**Zayıflatma Nefesi.** Eyderha 24 metrelilik konik bir alana nefesini üfler. Bu alandaki her yaratık başarılı bir GS 21 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca Güç temelli saldırı kontrollerinde, Güç kontrollerinde ve Güç kurtulma kontrollerinde dezavantaja sahip olmalıdır. Yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

**Biçim Değiştir.** Eyderha büyüyle olarak biçimini değiştirerek bir insanımsı veya zorluk derecesi kendi derecesinden yüksek olmayan bir hayvanguş olabilir veya kendi aslı haline geri dönebilir. Ölse gerçek biçimine geri döner. Giydiği veya taşıdığı tüm ekipman yeni biçiminin içine kaynaşabilir veya bu biçim tarafından giyinmeye, taşınmaya devam edebilir (ne olacağına eyderha karar verir).

Eyderha aldığı yeni biçiminde bakış açısını, can planlarını, Can Zararlarını, konuşabilme yeteneğini, yetkinliklerini, Efsanevi Dirençlerini, in eylemlerini ve Zekâ, Bilgelik ve Karizma puanlarını ve biçim değiştirme eylemini korur. Oyun bilgileri ve puanları ve kabiliyetleri yeni biçimyle yer değiştirir ama aldığı biçimin sınıf özelliklerini veya efsanevi eylemlerini kullanamaz.

## EFSENEVİ EYLEMLER

Eyderha, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Eyderha, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

**Tespit Et.** Eyderha bir Bilgelik (Algı) kontrolü yapar.

**Kuyruk Saldırısı.** Eyderha bir kuyruk saldırısı yapar.

**Kanat Saldırısı (2 Eylem Harcar).** Eyderha kanatlarını kırpar.

Eyderhadan en fazla 4 metre uzaklıkta olan her yaratık başarılı bir GS 22 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 15 (2x6 + 8) sersemletici zarar almaları ve yere düşmelidir. Eyderha bu şekilde kanatlarını kırptktan sonra uçuşa hızının yarısı kadar uçar.

## İN EYLEMLERİ

Savaş sırası 20' de (savaş sırası belirlenirken in eylemlerinin her zaman 20 atış var sayılır) ejderha aşağıdaki etkilerden birine neden olacak bir in eylemini hareketle geçirebilir; ejderha aynı etkiyi, bir turda, arka arkaya iki defa kullanamaz:

- Ejderha geleceğe bir göz atar; bir sonraki turun savaş sırası 20' sine kadar tüm saldırı kontrollerinde, yetenek kontrollerinde ve kurtulma kontrollerinde avantajı sahip olur.
- Ejderhanın görebildiği ve kendisinden en fazla 48 metre uzaklıkta bulunan bir yaratık başarılı bir GS 15 Karizma kurtulma kontrolü yapmalı ya da bir rüya (hayal) âlemine sürülmelidir. Bu varlık âlemi ejderhanın hayal gücüyle yaratılmıştır. Kaçmak için hedef yaratığın eylemini kullanarak ejderhayla çekışmeli bir Karizma kontrolü yapması gerekir. Eğer yaratık kazanırsa bu âlemden kaçır. Aksi halde bu etki savaşın bir sonraki turunun savaş sırası 20' sine sona erer. Hedef yaratık, etki sona erdiğinde, sürüldüğü anda neredeyse orada ortaya çıkar. Eğer bu mümkün değilse ona en yakın boş alanda ortaya çıkar.

## GENÇ ALTIN EJDERHA

Buyuk ejderha, adil iy

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)  
Can Puanı 178 (17x10 + 85)  
Hızı 16 m., uçma 32 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	16 (+3)	13 (+1)	20 (+5)

Kurtulma Kontrolleri Çev +6, Bün +9, Bil +5, Kar +9  
Beceriler Sezgi +5, Algı +9, İkna +9, Gizlilik +6  
Zarar Bağışıklıkları ateş  
Duyular korgörüşü 12 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 19  
Diller Ortak Lisan, Ejderce  
Zorkluk 10 (5.900 DP)

**Yüzgezer.** Ejderha havayı ve suyu soluyabilir.

## EYLEMLER

**Çoklusalıdır.** Ejderha üç saldırı yapar: Biri ısırgıyla ve ikisi pengeleriyle  
**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +10, erim 4 m., bir hedef.  
İsabet: 17 (2x10 + 6) delici zarar.

**Penge.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +10, erim 2 m., bir hedef.  
İsabet: 13 (2x6 + 6) kesici zarar.

**Nefes Silahları (Yenilenir 5-6).** Ejderha aşağıdaki nefes silahlarından birini kullanır:

**Ateş Nefesi.** Ejderha 12 metrelilik konik bir alana ateş üfler. Bu alandaki her yaratık GS 17 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 55 (10x10) ateş zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almamalıdır.

**Zayıflatan Nefes.** Ejderha 12 metrelilik konik bir alana nefesini üfler. Bu alandaki her yaratık başarılı bir GS 17 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca Güç temelli saldırı kontrollerinde, Güç kontrollerinde ve Güç kurtulma kontrollerinde dezavantaja sahip olmalıdır. Yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir

## BÖLGESEL ETKİLER

Eisanevi altın ejderhanın inine ev sahipliği yapan bir bölge, ejderhanın büyüyle çarpışır, bu da aşağıdaki etkilerden birine veya birden fazlasına neden olur:

- Ne zaman herhangi bir dili anlayabilir bir yaratık ejderhanın ininden en fazla 10 kilometre uzaklıkta uykuya dalsa veya meditasyon (esirmek) yapsa ejderha bu yaratıkla telepatik bir bağlantı kurabilir ve rüyalarında onunla konuşabilir. Uyanmasının ardından bu yaratık ejderhayla yaptığı konuşmayı hatırlar.
- Ejderhanın inin en fazla 10 kilometre etrafında güzel, rengârenk sis kümeleri ortaya çıkar. Bu sis hiçbir şeyi engellemez. Kötüçül yaratıklar ejderhaya veya sisin içindeki kötücül olmayan diğer yaratıklara yaklaşırsa bu sis korkutucu ve ürkütücü biçimler alır, bu yaratıkları tehlikeye karşı uyarır.
- Ejderhanın ininin en fazla 2 kilometre etrafındaki değerli taşlar ve inciler ışıldar ve parıldar; 2 metrelilik yarıçapı alacak aranlıkla aydınlatılır.

Eğer ejderha ölüse bu etkiler anında sona erer.

## ALTIN EJDERHA YAVRUSU

Orta ejderha, adil iy

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)  
Can Puanı 60 (8x8 + 24)  
Hızı 12 m., uçma 24 m., yüzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)

Kurtulma Kontrolleri Çev +4, Bün +5, Bil +2, Kar +5  
Beceriler Algı +4, Gizlilik +4  
Zarar Bağışıklıkları ateş  
Duyular korgörüşü 4 m., karagörü 24 m., edilgen Algı 14  
Diller Ejderce  
Zorkluk 3 (700 DP)

**Yüzgezer.** Ejderha havayı ve suyu soluyabilir.

## EYLEMLER

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef.  
İsabet: 9 (1x10 + 4) delici zarar.

**Nefes Silahları (Yenilenir 5-6).** Ejderha aşağıdaki nefes silahlarından birini kullanır:

**Ateş Nefesi.** Ejderha 6 metrelilik konik bir alana ateş üfler. Bu alandaki her yaratık GS 13 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 22 (4x10) ateş zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almamalıdır.

**Zayıflatan Nefes.** Ejderha 6 metrelilik konik bir alana nefesini üfler. Bu alandaki her yaratık başarılı bir GS 13 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca Güç temelli saldırı kontrollerinde, Güç kontrollerinde ve Güç kurtulma kontrollerinde dezavantaja sahip olmalıdır. Yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.





## KADİM GÜMÜŞ EJDERHA

Devasa ejderha, adil iyi

Zırh Seviyesi 22 (doğal zırh)  
Can Puanı 487 (25x20 + 225)  
Hızı 16 m., uçuşa 32 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
30 (+10)	10 (+0)	29 (+9)	18 (+4)	15 (+2)	23 (+6)

**Kurtulma Kontrolleri** Çev +7, Bün +16, Bil +9, Kar +13  
**Beceriler** Arkış +11, Tarih +11, Algı +16, Gizlilik +7  
**Zarar Bağışıklıkları** soğuk  
**Duyular** korgoruşu 24 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 26  
**Diller** Ortak Lisan, Ejderce  
**Zorluk** 23 (50.000 DP)

**Efsanevi Direnç (3/Gün).** Eğer ejderha bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Ejderha Korkutan Varlık özelliğini kullanabilir. Bunun ardından uç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle.

**Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +17, erim 6 m., bir hedef. Isabet: 21 (2x10 + 10) delici zarar.

**Pençe. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +17, erim 4 m., bir hedef. Isabet: 17 (2x6 + 10) kesici zarar.

**Kuyruk. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +17, erim 8 m., bir hedef. Isabet: 19 (2x8 + 10) sersemletici zarar.

**Korkutan Varlık.** Ejderhanın seçeceği, ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve onun farkında olan her yaratık başarılı bir GS 21 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki o yaratık için sona ermişse o yaratık ejderhanın Korkutan Varlık özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışık olur.

**Nefes Silahları (Yenilenir 5-6).** Ejderha aşağıdaki nefes silahlarından birini kullanır:

**Soğuk Nefes.** Ejderha 36 metrelik konik bir alana buzlu hava üfler. Bu alandaki her yaratık GS 24 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 67 (15x8) soğuk zararı almali, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almali.

**Felç Eden Nefes.** Ejderha 36 metrelik konik bir alana felç eden bir nefes üfler. Bu alandaki her yaratık başarılı bir GS 24 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca felç olmalıdır. Yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

**Biçim Değiştir.** Ejderha büyümlü olarak biçimini değiştirerek bir insanımsı veya zorluk derecesi kendi derecesinden yüksek olmayan bir hayvangil olabilir veya kendi asıl haline geri dönebilir. Ölüme gerçek biçimine geri döner. Giydirdiği veya taşıdığı tüm ekipman yeni biçiminin içine kaynaşabilir veya bu biçim tarafından giyinmeye, taşınmaya devam edebilir (ne olacağına ejderha karar verir).

Ejderha aldığı yeni biçiminde bakış açısını, can puanlarını, Can Zararlarını, konuşabilme yeteneğini, yetkinliklerini, Efsanevi Dirençlerini, in eylemlerini ve Zekâ, Bilgelik ve Karizma puanlarını ve biçim değiştirme eylemini korur. Oyun bilgileri ve puanları ve kabiliyetleri yeni biçimiyle yer değiştirir ama aldığı biçimin sınıf özelliklerini veya efsanevi eylemlerini kullanamaz.

## EFSENEVİ EYLEMLER

Ejderha, aşağıdaki seçenekler arasında seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Ejderha, harcadiğı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

**Tespit Et.** Ejderha bir Bilgelik (Algı) kontrolü yapar.

**Kuyruk Saldırısı.** Ejderha bir kuyruk saldırısı yapar.

**Kanat Saldırısı (2 Eylem Harcar).** Ejderha kanatlarını ırpar.

Ejderhadan en fazla 6 metre uzaklıkta olan her yaratık başarılı bir GS 25 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 17 (2x6 + 10) sersemletici zarar almali ve yere düşmelidir. Ejderha bu şekilde kanatlarını ırptıktan sonra uçuşa hızının yarısı kadar uçabilir.

## GÜMÜŞ EJDERHA

Metalik ejderhaların en arkadaş canlısı ve en sosyal olan gümüş ejderhalar muhtaç durumdaki iyi yaratıklara, yüzlerinden gülümseme eksik olmaksızın yardım ederler.

Bir gümüş ejderha saf metalden yapılmış bir heykel gibi parlar; başının üstüne yakın gözleri ve sakala benzenen çene çıkıntılılarıyla soylu görünen bir yüze sahiptir. Dikenli bir sorguç başının üzerindeki yüzükleri ve kuyruğunun ucuna kadar tüm boyu ve sırtı boyunca ilerler. Bir gümüş ejderha yavrusunun pulları gümüş parlıtaya sahip mavi-gri tonlardır. Ejderha yetiştirilmeyle yaklaşıktıkça bu renkler yavaş yavaş daha parlak hale gelir ve nihayetinde pullar birbirinden ayırt edilemez olur. Bir gümüş ejderha yaşlandıkça gözbebekleri de cıva kürelerine benzeyene kadar solgunlaşır.

**Erdem Ejderhaları.** Gümüş ejderhalar onurlu bir yaşam sürmenin iyi eylemlerde bulunmaktan ve yapılanların diğer beklenti yaratıklara zarar vermeyeceğinden emin olmaktan geçişine inanırlar. Altın ve bronz ejderhalar gibi kötülüğü sona erdirmeye çalışmazlar ama kötücilik faaliyetlerde bulunanlara veya masumlara zarar verenlere karşı çıkan yaratıklara büyük bir memnuniyetle yardım ederler.

## YETİŞKİN GÜMÜŞ EJDERHA

Kocaman ejderha, adil iyi

Zırh Seviyesi 19 (doğal zırh)  
Can Puanı 243 (18x12 + 126)  
Hızı 16 m., uçuşa 32 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	13 (+1)	21 (+5)

Kurtulma Kontrolleri Çev +5, Bün +12, Bil +6, Kar +10  
Beceriler Arkış +8, Tarih +8, Algı +11, Gizlilik +5  
Zarar Bağışıklıkları soğuk  
Duyular korgörüşü 24 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 21  
Diller Ortak Lisan, Ejderce  
Zorluk 16 (15.000 DP)

**Efsanevi Direnç (3/Gün).** Eğer ejderha bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Ejderha Korkutan Varlık özelliğini kullanabilir. Bunun ardından üç saldırı yapar: Biri ısırganlıkla ve ikisi pençeleriyle.

**Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +13, erim 4 m., bir hedef. İsbet: 19 (2x10 + 8) delici zarar.

**Pençe. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +13, erim 2 m., bir hedef. İsbet: 15 (2x6 + 8) kesici zarar.

**Kuyruk. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +13, erim 6 m., bir hedef. İsbet: 17 (2x8 + 8) sersemletici zarar.

**Korkutan Varlık.** Ejderhanın seçeceği, ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve onun farkında olan her yaratık başanlı bir GS 18 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkulmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki o yaratık için sona ermişse o yaratık ejderhanın Korkutan Varlık özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışık olur.

**Küçük Irkların Arkadaşları.** Gümüş ejderhalar diğer gümüş ejderhaların dostluğundan zevk alırlar. Kendi ırkları dışında sahip oldukları gerçek arkadaşları insanımsıdır ve pek çok gümüş ejderha zamanlarını, gerçek biçimlerinde olduğu kadar insanımsı biçimlerinde geçirirler. Bir gümüş ejderha nazık, yaşlı bir bilge veya genç bir gezgin gibi iyi kalpli ve yardımsever insanımsı biçimini ve karakterini benimser ve sıklıkla güçlü dostluklar kurduğu ölümlü yoldaşlarıyla zaman geçirir.

Gümüş ejderhalar düzenli aralıklarla insanımsı yoldaşlarından ayrılmak, çiftleşmek ve yavrularını büyütme için veya gamimeleri ve kişisel işleriyle ilgilenmek için kendi gerçek biçimlerine dönmek zorundadırlar. Çoğu bu şekilde uzaktayken zamanın ucunu kaçırıldığı için geri döndüklerinde eski arkadaşlarını yaşlanmış veya ölmüş bulurlar. Bunun bir sonucu olarak gümüş ejderhalar tek bir ailenin üyeleri olan birkaç nesil insanımsıyla arkadaş olurlar.

**İnsanlığa Saygı.** Gümüş ejderhalar tüm insanımsı ırklarla arkadaşlık kurarlar ama insanlar gibi kısa ömürlü olanlar, daha uzun ömürlü olan elflere ve cücelere kıyasla daha çok ilgilerini çeker. İnsanların hayata karşı duydukları azim ve hayattan aldıkları keyfi, gümüş ejderhalar büyükleyici bulurlar.

**Tarihi Canimnet.** Gümüş ejderhalar insanımsı tarihine ait kalıntıları toplamaktan büyük bir zevk alırlar. Bunların içinde, şimdi mevcut olan ve artık kimsenin hatırlamadığı

**Nefes Silahları (Yenilenir 5-6).** Ejderha aşağıdaki nefes silahlarından birini kullanır:

**Soğuk Nefes.** Ejderha 24 metrelik konik bir alana buzlu hava üfler. Bualandı her yaratık GS 20 Bünce kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 58 (13x8) soğuk zarar almali, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almali.

**Felç Eden Nefes.** Ejderha 24 metrelik konik bir alana felç eden bir nefes üfler. Bualandı her yaratık başanlı bir GS 20 Bünce kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca felç olmalıdır. Yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

**Biçim Değiştir.** Ejderha büyü olarak biçimini değiştirerek bir insanımsı veya zorluk derecesi kendi derecesinden yüksek olmayan bir hayvancık olabilir veya kendi asıl haline geri dönebilir. Ölmüş gerçek biçimine geri döner. Gıydiği veya taşıdığı tüm ekipman yeni biçiminin içine kaynaşabilir veya bu biçim tarafından giyinmeye, taşınmaya devam edebilir (ne olacağına ejderha karar verir).

Ejderha aldığı yeni biçiminde bakişısını, can puanlarını, Can Zararlarını, konuşabilme yeteneğini, yeteneklerini, Efsanevi Dirençlerini, in eylemlerini ve Zekâ, Bilgelik ve Karizma puanlarını ve biçim değiştirme eylemini korur. Oyun bilgileri ve puanları ve kabiliyetleri yeni biçimiyle yer değiştirir ama aldığı biçimin sınıf özelliklerini veya efsanevi eylemlerini kullanamaz.

## EFSENEVİ EYLEMLER

Ejderha, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Ejderha, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

**Tespit Et.** Ejderha bir Bilgelik (Algı) kontrolü yapar.

**Kuyruk Saldırısı.** Ejderha bir kuyruk saldırısı yapar.

**Kanat Saldırısı (2 Eylem Harcar).** Ejderha kanatlarını çıkarır.

Ejderhadan en fazla 6 metre uzaklıkta olan her yaratık başanlı bir GS 21 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 15 (2x6 + 8) sersemletici zarar almali ve yere düşmelidir. Ejderha bu şekilde kanatlarını çırpıktan sonra uçuşa hızının yarısı kadar uçar.

imparatorlukların döktürdüğü ve kendilerinin bayıldığı sikke yayınlarına ek olarak çeşitli kırklara mensup zanaatkarların elinden çıkmış sanat eserleri ve mücevherat da vardır. Ganimetlerinde yer bulan diğer nesneler ise sağlam gemiler, krallarn ve kraliçelerin kalıntıları, tahtlar, kadim imparatorlukların mücevherleri, icatlar ve makineler ve düşen şehirlerin harabelerinden getirdikleri dikili taşlardır.

## GÜMÜŞ EJDERHA İNİ

Gümüş ejderhalar bulutlar arasında yaşarlar, inlerini yüksek dağların yalnız ve soğuk zirvelerine yaparlar. Çoğu doğal mağaralarda veya terk edilmiş madenlerde yaşamaktan rahatsız olmasa da gümüş ejderhalar insanınmsı medeniyetinin artık kayıplara karışmış ve kimsenin yaşamadığı yerlerinde yaşamayı çok severler. Bir dağ zirvesindeki terk edilmiş bir kale veya çok uzun zaman önce ölen bir şehirbazın yükselttiği bir kule her gümüş ejderhanın rüyalarını süsleyen bir evdir.

### İN EYLEMLERİ

Savaş sırası 20' de (savaş sırası belirlenirken in eylemlerinin her zaman 20 attığı var sayılır) ejderha aşağıdaki etkilerden birine neden olacak bir in eylemini harekete geçirebilir; ejderha aynı etkiyi, bir turda, arka arkaya iki defa kullanamaz:

- Ejderha, *sis bulutu* büyüünü yapmış gibi bir *sis bulutu* yaratır. Bu *sis bulutu* bir sonraki turun savaş sırası 20' sine

## GENÇ GÜMÜŞ EJDERHA

Büyük ejderha, adil iyi

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)  
Can Puanı 168 (10 + 80)  
Hızı 16 m., uçma 32 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Kurtulma Kontrolleri Çev +4, Bün +9, Bil +4, Kar +8  
Beceriler Arkış +6, Tarih +6, Algı +8, Gizlilik +4

Zarar Bağışıklıkları soğuk

Duyular körgörüğü 12 m., karagörüğü 48 m., edilgen Algı 18  
Diller Ortak Lisan, Ejderce  
Zorluk 9 (5.000 DP)

### EYLEMLER

**Çoklusaldır.** Ejderha üç saldırı yapar: Birisi ırsıyla ve ikisi pençeleriyle.

**Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +10, erim 4 m., bir hedef.  
Isabet: 17 (2x10 + 6) delici zarar.

**Pençe. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +10, erim 2 m., bir hedef.  
Isabet: 13 (2x6 + 6) kesici zarar.

**Nefes Silahları (Yenilenir 5-6).** Ejderha aşağıdaki nefes silahlarından birini kullanır:

**Soğuk Nefes.** Ejderha 12 metrelik konik bir alana buzlu hava üfler. Bu alandaki her yaratık GS 17 Bünnye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 54 (12x8) soğuk zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almamalıdır.

**Felç Eden Nefes.** Ejderha 12 metrelik konik bir alana felç eden bir nefes üfler. Bu alandaki her yaratık başarılı bir GS 17 Bünnye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca felç olmalıdır. Yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

kadar varlığını korur.

- Ejderhanın yakınında, inin içinde dondurucu bir rüzgâr eser. Ejderhadan en fazla 48 metre uzaklıkta olan her yaratık başarılı bir GS 15 Bünnye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 5 (1x10) soğuk zararı almamalıdır. Gazlar ve buharlar ve bulutlar bu rüzgârdan dağılır, korunmasız ateşler söner. Fener gibi korunaklı ateşlerin %50 sönmeye ihtimali vardır.

## BÖLGESEL ETKİLER

Efsanevi gümüş ejderhanın inine ev sahipliği yapan bir bölge, ejderhanın büyüyle çarpışır, bu da aşağıdaki etkilerden birine veya birden fazlasına neden olur:

- Günde bir kez olması şartıyla ejderha merkezi in olan 10 kilometre yarıçaplı alandaki havayı değiştirebilir. Ejderhanın dışarıda olmasına gerek yoktur. Bunun dışında bu etki *havaın hükmet* büyüünün aynısıdır.
- Ejderhanın ininin 2 kilometre çevresinde esen rüzgârlar, ejderhadan veya ejderhanın mütefiki olan yaratıklardan kaynaklanmayan etkiler nedeniyle düşen yaratıkların düşmesini hafifletirler. Böyle yaratıklar savaşın bir turunda 24 metrelik hızla alçalırlar ve düşme zararı almazlar.
- Çalışması için günler veya daha uzun bir zamanı olan bir ejderha, ininin içinde, bulutlan ve sis bulutlarını taş kadar katı yapabilir, bu yolla istediği gibi katı yapılar ve nesneler yaratabilir.

Eğer ejderha ölürse büyüünün tanınmada anlaşıldığı gibi değiştirilen hava normale döner ve diğer etkiler de 1x10 gün içinde ortadan kaybolur.

## GÜMÜŞ EJDERHA YAVRUSU

Orta ejderha, adil iyi

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)  
Can Puanı 45 (6x8 + 18)  
Hızı 12 m., uçma 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Kurtulma Kontrolleri Çev +2, Bün +5, Bil +2, Kar +4

Beceriler Algı +4, Gizlilik +2

Zarar Bağışıklıkları soğuk

Duyular körgörüğü 4 m., karagörüğü 12 m., edilgen Algı 14  
Diller Ejderce  
Zorluk 2 (450 DP)

### EYLEMLER

**Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +6, erim 2 m., bir hedef.  
Isabet: 9 (1x10 + 4) delici zarar.

**Nefes Silahları (Yenilenir 5-6).** Ejderha aşağıdaki nefes silahlarından birini kullanır:

**Soğuk Nefes.** Ejderha 6 metrelik konik bir alana buzlu hava üfler.

Bu alandaki her yaratık GS 13 Bünnye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 18 (4x8) soğuk zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almamalıdır.

**Felç Eden Nefes.** Ejderha 6 metrelik konik bir alana felç eden bir nefes üfler. Bu alandaki her yaratık başarılı bir GS 13 Bünnye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca felç olmalıdır. Yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.



## EJDERHA KAPLUMBAĞASI

Devasa ejderha, tarafsız

Zırh Seviyesi 20 (doğal zırh)  
Can Puanı 341 (22z20 + 110)  
Hızı 8 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
25 (+7)	10 (+0)	20 (+5)	10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Kurtulma Kontrolleri Çev +6, Bün +11, Bil +7  
Zarar Dirençleri ateş  
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 11  
Diller Sunal, Ejderce  
Zorluk 17 (18.000 DP)

**Yüzergezer.** Ejderha kaplumbağası havayı ve suyu soluyabilir.

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Ejderha kaplumbağası üç saldırı yapar: Biri ısırganıyla ve ikisi pençeleriyle. İki pençe saldırısı yerine bir kuyruk saldırısı da yapabilir.

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +13, erim 6 m., bir hedef. Isabet: 26 (3z12 + 7) delici zarar.

**Pençe.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +13, erim 4 m., bir hedef. Isabet: 16 (2z8 + 7) kesici zarar.

**Kuyruk.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +13, erim 6 m., bir hedef. Isabet: 26 (3z12 + 7) sersemletici zarar. Eğer hedef bir yaratıksa başarılı bir GS 20 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da ejderha kaplumbağasından 4 metre uzaklaşmalı ve yere düşmelidir.

**Buhar Nefesi (Yenilenir 5-6).** Ejderha kaplumbağası 24 metrelik konik bir alana yakıcı buhar üfler. Bu alandaki her yaratık başarılı bir GS 18 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 52 (15z6) ateş zararı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almaktadır. Su altında olmak bu zarara karşı direnç sağlamaz.

## EJDERHA KAPLUMBAĞASI

Ejderha kaplumbağaları okyanusların en korkulan yaratıkları arasındadır. Karadaki ejderha akrabaları kadar büyük ve obur olan bir ejderha kaplumbağası ölümcül çenesiyle, kavurucu nefesiyle ve ezici kuyruğuyla saldırır.

Bir ejderha kaplumbağasının sert kabuğu, bu canavarın yaşadığı derin sular kadar koyu olan bir koyu yeşildir. Kabuğu çevreleyen gümüş hatlar, açık deniz üzerinde dans eden ışıklara benzer ve yüzeye çıkan bir ejderha kaplumbağası bazen güneşin veya ayın su üzerindeki yansımalarıyla karıştırılır.

**Derinlerin Ejderhaları** Gerçek ejderhalar gibi ejderha kaplumbağaları da ganimet toplar. Ana olarak gemileri batırarak ve sonra da bu geminin enkazını sikkeler ve diğer değerli eşyalar için kuralayarak. Bir ejderha kaplumbağası taşımak için eline geçirdiği ganimeti yutar, inine ulaştığında da kusarak bunları çıkarır.

Ejderha kaplumbağaları mercan kayalıklarındaki gizli mağaralarda veya deniz yatağının altında veya sahil şeridinin parçalı kıyılarında yaşarlar. İstedikleri mağarada yaşayan başka

bir yaratık varsa ejderha kaplumbağası mağarayı ele geçirmek için bu yaratığa saldırır.

**Paralı Canavarlar.** Bir ejderha kaplumbağasının rüşvet kavramından haberi olacak ve bunu anlayacak kadar zekası vardır. Bu yaratıkların dolaştığı denizlerde gezen korsanlar, güven içinde buralardan geçmek için bu yaratığa ganimet teklif etmeleri gerektiğini öğrenirler. Kumaz havadamlar bazen ejderha kaplumbağalarıyla ittifak kurarlar, gemilere ve kıyı yerleşimlerine yaptıkları saldırılarda kavurucu nefes silahlarını kullanmaya teşvik ederler.

**Unsuralsal Kudret.** Ejderha kaplumbağaları bazen denizin altındaki alemsel yaratıklar aracılığıyla kendilerini Unsuralsal Su Âlemi'nde bulurlar. Bu canavarlarla sıklıkla maridlerin hizmetinde rastlanır: Mercandan yapılmış büyüleyici tahtlar sırtlarına bağlanır ve onlar tarafından binek olarak kullanılırlar.



"ÖRÜMCEK KRALIÇEYİ BİR KERE BAŞARISIZLIĞA UĞRATTI.  
BİR DAHA ASLA."

—KALFÜMSİ PELLANİSTRA



## KALFÜMSİ

Büyük canavarımsı, kootik kötü

Zırh Seviyesi 19 (doğal zırh)

Can Puanı 123 (13±10 + 12)

Hızı 12 m., ırmanma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)

Beceriler Algi +5, Gizlilik +9

Duyular: karagörü 48 m., edilgen Algi 15

Diller: Elifçe, Karanlıkaltıca

Zorluk 6 (2.300 DP)

**Peri Sayı.** Kalfümsinin tıslanmaya karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır ve büyük kalfümsiyi uyutamaz.

**Doğal Büyüyapımı.** Kalfümsinin büyü yapma yeteneği Bilgelik'tir (büyü kurtulma GS'si 12). Kalfümsi, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İsteddiği an: *dans eden işikler*

1/Gün: *karanlık, peri ateşi*

**Örümcek Ayağı.** Kalfümsi, baş aşağı halde tavanlar da dâhil olmak üzere yetenek kontrolü yapmaksızın zor yüzeylere ırmanabilir.

**Gün Işığı Hassasiyeti.** Kalfümsinin, güneş ışığından kaynaklı saldırı kontrollerinde ve görmeye dayalı Bilgelik (Algi) kontrollerinde dezavantajı vardır.

**Ağ Yürüyücüsü.** Örümcek, ağdan kaynaklanan hareket kısıtlamalarını yok sayar.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Kalfümsi ya uzun kılıcıyla ya da uzun yayıyla üç saldırı yapar. Bu saldırılardan birini bir ısıklı saldırısıyla değiştirebilir.

**Isıklık.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +6, erim 2 m., bir yaratık. İsabet: 2 (124) delici zarar ve 9 (228) zehir zararı.

**Uzun Kılıç.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +6, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 7 (128 + 3) kesici zarar veya saldırmak için iki elle kullanılıyorsa 8 (1210 + 3) kesici zarar.

**Uzun Yay.** Mesafeli Silahlı Saldırısı: Saldırısı +6, mesafe 60/240 m., bir hedef. İsabet: 7 (128 + 3) delici zarar ve 4 (128) zehir zararı.

## KALFÜMSİ

Bir kara elf gelecekte başarılı olacaktı gibi götüntürse Loth, inancını ve gücünü sınamak için onu Zebaniği Çukurlarına çağırır. Sınavı geçenler Örümcek Kraliçe'nin gözünde yükselirler. Başarısız olanlara kalfümsilere dönüşürler -Loth'un hâkim olduğu gücün yaşayan bir hatırlatıcısı olan bir kara elf ile devasa bir örümceğin iğrenç birleşimi. Sadece kara elfler kalfümsilere dönüştürülebilirler ve bu yaratıkları yaratacak güce Loth'tan başka kimse sahip değildir.

**Yaşam Boyu Yaratı.** Kalfümsilere dönüşmüş olan kara elfler Asıl Âlem'e çarpık ve gözden düşmüş yaratıklar olarak geri dönerler. Delilikten kurtulma kaybetmişlerdir, başkalarından kaçmak, yalnız başlarına yaşamak ve avlanmak için Karanlıkaltı'nda kaybolurlar; ya tek başlarına dolunur durur ya da dev örümcek üzerlerine liderlik ederler.

Nadir durumlarda bir kalfümsi üzerindeki lanete rağmen kara elf toplumuna geri dönebilir. Bunun en sık rastlanan nedeni ya önceki yaşamında ettiği bir yemini yerine getirmek ya da bir kan davasını devam ettirmektir. Kara elfler kalfümsilerden korkar ve onlardan kaçınırlar. Onların gözünde bir kalfümsinin yeri kölelerin bile altındadır. Bununla beraber onların varlığına dışlarını sıkarak dayanırlar çünkü bu yaratıklar Loth'un iradesinin yaşayan örnekleridir ve Örümcek Kraliçe'yi başarısızlığa uğratanları bekleyen kaderin bir hatırlatıcısıdır.

## AYRIT: KALFÜMSİ BÜYÜ YAPICILAR

Eski hayatlarında büyü yapma yeteneğine sahip olan kalfümsiler bu yeteneklerini koruyabilirler. Bu kalfümsilerin genellikle diğer kalfümsilere kıyasla daha yüksek bir büyü yapma yeteneği (15 veya 16) vardır. Dahası, kalfümsi Büyüyapmak özelliği kazanır. Önceden ilahlı büyüleri yapma yeteneğine sahip olan bir kara elf bundan dolayı kalfümsi olduğunda 16 (+3) Bilgelik puanına ve şu Büyüyapmak özelliğine sahip olabilir:

**Büyüyapmak.** Kalfümsi 7 Seviyeli büyü yapıcısıdır. Büyü yapma yeteneği Bilgelik'tir (büyü kurtulma GS'si 14, büyü saldırıları +6). Kalfümsi ruhunu büyü listesinden seçeceği şu büyüleri hazırlamıştır

- Büyüyücüler (istediği an) *abray, zehirlî serpinti*
- Seviye (4 hazne) *büyüyü tespit et, lanet, sığınak*
  - Seviye (3 hazne) *kişiyi durdur, sessizlik*
  - Seviye (3 hazne) *büyüyü dağıt, uzak his*
  - Seviye (1 hazne) *fal, hareket özgürlüğü*

## TOKAYLI

Bir ormana giren gezginler, ağaçlar arasında uçuşan dişil bir yaratığı göz ucuyla görebilirler. Havada sıca kakhaha sesleri vardır ve bunu duyanları zümrüt yeşili gölgelerin daha da içine çekerler.

**Ağaçbağı.** Güçlü periseller, bazen kendinden daha aşağı seviyede bulunan perisel ruhları bir ağaca bağlar ve böylece onları tokaylı haline getirirler. Bu bazen perisel ruhların ölümlü birine aşık olmasının cezası olarak yapılır. Çünkü böyle bir aşk yasaktır.

Bir tokaylı, bağlı olduğu ağaçtan çıkabilir ve etrafındaki yerleri dolaşabilir ama ağaç onun evi ve bu dünyadaki kökü olarak kalmaya devam eder. Ağaç varlığını ve sağlığını korudukça tokaylı da sonsuza değin genç ve cezbedici olur. Eğer ağaç yok edilirse tokaylı da aklını kaybeder, deliliğin içine düşer.

**İçe Dönük Periseller.** Tokaylılar, ağaçlıklarının koruyucusu olarak hizmet ederler. Utangaç ve içe dönüklerdir ve bundan dolayı davetsiz misafirleri ağaçlardan izlerler. Bir yabancıların güzelliğinden etkilenen tokaylı onu daha yakından görmek için yaklaşabilir hatta tıslımlamak için aklını çekebilir.

Tokaylılar, ormanlarını korumak için diğer perisel yaratıklarla işbirliği yaparlar. Evleri olarak gördükleri ağaçlıklara karşı tokaylıların duyduğu sevgiyi paylaşan meşhinilere ek olarak tek boynuzlu atlar, ağaçentler ve inçilerle beraber yaşarlar.

**Orman Büyüsü.** Tokaylılar bitkilerle ve hayvanlarla konuşabilirler. Bir ağaçtan diğerine ışınlanabilir, davetsiz misafirleri evlerinden uzaklara gönderebilirler. Eğer mecbur kalsınlar insansımları, tıslımlarıyla kandırabilir, düşmanlarını dostları haline getirebilirler. İşe yarar birkaç büyü de bilirler.

## TOKAYLI

Orta perisel, tarafsız

Zırh Seviyesi 11 (derikabuk ile 16)

Can Puanı 22 (58)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (-0)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	18 (+4)

Beceriler Algı +4, Gizlilik +5

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 14

Diller Elfe, Perice

Zorluk 1 (200 DP)

**Doğal Büyüyapımı.** Tokaylının büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 14). Tokaylı, doğal olarak şu büyülerle, bileşenle ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstedigi an: Meşhini işi

3/her gün: Dolandolaş, iyiyemiş

1/her gün: Derikabuk, çevgen, izsiz geçiş

**Büyü Direnci.** Tokaylının büyülere ve diğer büyüülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

**Hayvangillerle ve Bitkilerle Konuşma.** Tokaylı, eğer ortak bir dili konuşuyorsa, hayvangillerle ve bitkilerle konuşabilir.

**Ağaç Yolu.** Her sırasında bir defa olmak üzere tokaylı, hareketinin (yürüyüşünün) 4 metresini kullanarak erişebileceği, canlı bir ağacın içine büyüülü olarak adım atabilir ve ilk ağacın en fazla 24 metre uzağında bulunan, ikinci bir canlı ağaçtan dışarı çıkabilir ki böyle yaparsa ikinci ağacın en fazla 2 metre uzağındaki boş bir alanda ortaya çıkar. Her iki ağacın boyutu da Büyük veya daha büyük olmalıdır.

## EYLEMLER

**Tokmak.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı+ Salırısı +2 (çevgen ile +6), erim 2 m., bir hedef. İsalet: 2 (124) sersemletici zarar veya çevgen ile 8 (128 + 4) sersemletici zarar.

**Perisel Tıslımı.** Tokaylı, kendisinden en fazla 12 metre uzakta bulunan, görebildiği bir insanımsı veya hayvangili hedefler. Hedef, tokaylıyı görebiliyorsa GS 14 Bilgelik kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da büyüülü olarak tıslımlanmalıdır. Tıslımlanmış yaratık tokaylıyı sözü dinlenir ve korunması gereken güvenilir bir arkadaş olarak görür. Hedef, tokaylının kontrolü altında olmamakla beraber tokaylının isteklerini veya eylemlerini elinden gelenin en iyisiyle yapmaya çalışır.

Tokaylı veya onun arkadaşlarının herhangi birisi ne zaman hedefe zarar verirse hedef kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir ve başarılı olduğu takdirde bu etkiyi sonlandırabilir. Aksi halde bu etki 24 saat boyunca veya tokaylı ölünceye veya hedefle aynı varlık alanında bulunmayınca veya bonus eylemini kullanarak bu etkiyi sonlandırınca değin sürer. Hedefin kurtulma kontrolü başarılı olursa hedef, tokaylının Perisel Tıslımı özelliğine karşı 24 saat boyunca bağırsıklık kazanır.

Tokaylı, tek seferinde en fazla bir insanımsı ve en fazla üç hayvangili tıslımlayabilir.





## ERCEGEL

Tiranlığa meyilli ercegeller ki gri cüceler adıyla da bilinirler, Karanlıkaltı'ndaki büyüleyici şehirlerde yaşarlar. Kadim cüce bilgeliğini ve sonsuz sayıdaki kölelerini kullanarak yer altındaki krallıkları genişletmek için yorulmak nedir bilmeden çalışırlar.

Çoğu ercegel (kadınlar da dâhil olmak üzere) keldir ve çok solgun, gri derileri vardır. Taşların arasında görünmemek için koyu renkli giysiler giyer; sert, ciddi ve çıkarıcı tavırlarını yansıtan basit mücevher takarlar.

**Kölelikten Köleciliğe.** Ercegeller bir zamanlar cücelerdi; aç gözlülükleri ve hiç durmaksızın derinleri kazmaları, karşılına zihin yüzücüleri çıkarmadan önce. Onlar tarafından nesiller boyu köle olarak tutulduktan sonra cüceler nihayetinde kötü ilah Laduguer'in yardımıyla bağımsızlıklarını kazandılar. Bununla beraber kölelik bu cüceler sonsuza değin değiştirdi; köleliğinden kaçtıkları efendileri kadar kötü ve kara bir ruha sahip oldular. Ercegeller özgürlüklerini kazanmalarına rağmen suratsız, karamsar, güvenmeyen yaratıklardır. Her zaman uğraşır, didinirler, söylenirler, şikâyet ederler; mutlu veya gururlu olmaya dair hiç anıları yoktur. Zanaatkarlıklar ve elde ettikleri başarıları zamana dayanır ama ne bakamın içini açarlar ne de ince işçiliklerdir.

Ercegeller cüce soydaşlarına ve diğer tüm yer altı ırklarına karşı savaşırlar. Kendilerine fayda sağlayıp, uygun olduğunda ittifaklar kurar ama artık kazanacak bir şeyleri kalmadığını gördüklerinde onları hemen sonlandıırırlar. Karanlıkaltı'nda çalıştırmak için köleler alır, onları parasız işçi ve hatta kaba bir para (ödeme aracı) olarak görürler.

**Kaya Kadar Sert.** Cüceler gibi ercegeller de güçlü bir bünyeye sahiptirler. Fiziksel dayanıklılıklarına, zihin yüzücülerin köleleri olarak geçirdikleri zamanda kazandıkları zihinsel dayanıklılık eşlik eder. Bir ercegelin zihni kale gibidir, tılsımlar, yanılsamalar (illüzyon) ve diğer büyüler ona işlemez.

**Karanlıktan Doğanlar.** Karanlıkaltı, garip büyü gücüyle doludur. Ercegeller köle olarak geçirdikleri nesiller boyunca

## ERCEGEL

Orta İnsanmsı (cüce), adil kötü

Zırh Seviyesi 16 (pullu zırh, kalkan)

Can Puanı 26 (4z8 + 8)

Hızı 10 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

**Zarar Dirençleri** zehir

Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 10

Diller Cücece, Karanlıkaltıca

Zorluk 1 (200 DP)

**Ercegel Direnci.** Ercegelin zehirlere, büyülere, yanılsamalara; tılsımlanmaya ve felç olmaya karşı yapacağı kurtulma kontrollerinde direnci vardır.

**Gün Işığı Hassasiyeti.** Ercegel, güneş ışığından kaynaklı kontrollerinde ve görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde dezavantajı vardır.

## EYLEMLER

**Büyütl (Kısa veya Uzun Bir Molanın Ardından Yenilenir).** Ercegel, 1 dakika boyunca, gıydiği veya taşıdığı her şeyle beraber büyütl olarak boyutunu büyütebilir. Büyümüş durumdayken ercegelin boyutu Büyük'tür. Güç temelli silah saldırılarının verdiği zarar zararları ikiye katlanır (saldırlara dahilidir) ve Güç kontrolleri ile Güç kurtulma kontrollerini avantajla yapar. Ercegelin büyümek için yeterli kadar alanı yoksa içinde bulunduğu alanın izin verdiği ölçüde büyür.

**Savaş Kazması.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. İsalet: 6 (1z8 + 2) delici zarar veya büyümüş durumdayken 11 (2z8 + 2) delici zarar.

**Fırlatılan Mızrak.** Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırıya +4, erim 2 m. veya mesafe 12/48 m., bir hedef. İsalet: 5 (1z6 + 2) delici zarar veya büyümüş durumdayken 9 (2z6 + 2) delici zarar.

**Görünmezlik (Kısa veya Uzun Bir Molanın Ardından Yenilenir).**

Ercegel saldırıya, büyü yapana veya Büyük özelliğini kullanana veya konsantrasyonu bozuluncaya değin (bir büyüye konsantrasyon oluyormuşçasına), en fazla 1 saat boyunca büyütl olarak görünmez olur. Giydiği veya taşıdığı tüm ekipman da onunla beraber görünmez olur.

bu büyüyü kullanmayı ve bünyelerine almayı öğrenmişlerdir. Bir ercegel kısa bir süreliğine boyutunu ve gücünü arttırabilir, div boyutlu, güçlü bir savaşçı olabilir. Dövüşemeyeceği bir düşmanla karşı karşıya kalırsa veya kendi bölgelerine yaklaşan yaratıkları gözlerken karanlığa karışmak için kolayca görünmez olabilir.

Karanlıkaltı'nda sayılamayacak kadar uzun zaman geçirmek onların karagörüşlerini de keskinleştirmiştir. Diğer cücelere kıyasla iki katı mesafeyi görürler. Bununla beraber bu keskin görüşün bir bedeli olmuştur: Gün ışığı ercegellerin görüşünü tamamen engeller.

**Cehennemli Efendi.** Dokuz Cehennem'in Efendisi olan Asmodeus'un gri cücelerin kalplerini kötülükle doldurmak için ercegel ilahlarını taktit ettiği bilinir. Kendi kimliğini gizlerken onlara rehberlik eder ve düşmanlarına karşı intikam almaya yönlendirir. Tüm bunları yaptırırken ercegelleri daha büyük zorbalara ve tiranlara olmaya teşvik eder.



## UNSURSALLAR

Unsursallar evreni oluşturan dört element yani unsurun vücut bulmuş halidir: Hava, ateş, toprak ve su. Kendi âlemlerinde canlanmış enerjiden biraz fazlası olsalar da unsursallar büyü yapıcılar ve güçlü varlıklar tarafından çağrılabilirler; biçim alıp çeşitli görevleri yerine getirmeleri istenebilir.

**Yaşayan Elementler.** Kendi âlemindeyken bir unsursal bedensiz bir yaşam gücünden başka bir şey değildir. Sığ zekâsı ancak büyüünün gücüyle odaklandığında fiziksel bir biçim halinde kendini gösterir. Unsursal gücün vahşi bir ruhu olan bu yaratığın kendi âlemindeki elementler içinde hareket etmekten başka bir isteği yoktur. Asıl Âlem'in hayvângilleri gibi bu unsursal ruhların da ne bir topluluğu ne de bir kültürü vardır. Bunun yanında neredeyse kendi varlıklarının farkında bile değillerdir.

**Büyüyle Çağrılanlar.** Belirli büyüler ve büyütlü nesneler, İç Âlemler'den Asıl Âlem'e bir unsursal çağrabilir. Unsursallar içgüdüsel olarak çağrılmaktan ve hizmete alınmaktan hiç hoşlanmazlar. Bir unsursal çağırılmış olan bir yaratık onu kontrol etmek için onun üzerinde iradesini zorla hâkim kılmalıdır.

**Bağlı ve Şekilli.** Güçlü büyü bir unsursal ruhu belirli bir kullanımı ve işlevi olan maddesel bir şablona sokabilir. Görünmez avcılar belirli bir biçime sokulmuş hava unsursallarıdır. Aynı şekilde su unsursalları da su garibi şekline sokulabilirler.

Bir unsursalı bağlayan büyüünün ve maddelerin gücü, unsursalın bağ olduğu biçimde ne kadar iyi işleyeceğini belirler. Golem, fiziksel biçimlere bağlanmış unsursal ruhlardır. Ama et ve kil gibi zayıf maddeler bir unsursalı yeterli güçle bağlayamaz. Taş ve demir gibi dayanıklı maddelerin de daha güçlü büyüye ihtiyacı vardır. Böyle bağlanan unsursallar daha güvenli olurlar.

**Unsursal Doğa.** Bir unsursalın havaya, yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

## HAVA UNSURSALI

Bir hava unsursalı yüze benzeyen bir görüntüye ve sürekli akan bir havaya benzeyen, dönen bir buluttur. Zeminde yarış yaparcasına hızla uçmayı, bu şekilde uçarken tozu ve enkazı kaldırmayı seve seve yukarıdan saldırmak için göğe yükselebilir.

Bir hava unsursalı, fırlatıldığı düşmanlarına başka nesnelerle de vurduğu bir kasırgaya dönüşebilir.

## TOPRAK UNSURSALI

Bir toprak unsursalı yitiren bir tepe gibi ağır ağır ilerler, toprağa benzeyen çıkıntılı taşlardan kolları da o yitirdiği taşlarındadır. Baş ve bedeni topraktan ve taşlardan. Genellikle metal parçalarıyla, değerli taşlarla ve parlak minerallerle süslenir.

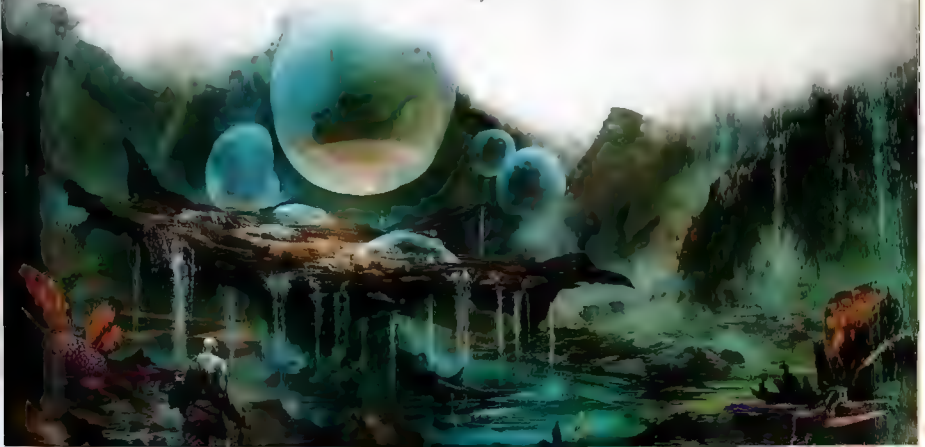
Toprak unsursalları sanki suymuş gibi kayarın ve toprağın içinden geçerler. Toprak üzerinde veya altında yaşayan yaratıkların toprak unsursallarından korkması gayet yerindedir çünkü bir toprak unsursalı çevresinde ve katı bir yüzey üzerinde duran bir düşmanın yerini tam olarak belirleyebilir.

## ATEŞ UNSURSALI

Bu vahşi, hareketli ateş dışarıdan bakıldığında belli belirsiz bir insanımsı hatlarına sahiptir. Bu unsursal kaptırlı ve değişken yok edici gücüdür. Nereye giderse gitsin geçtiği yerleri alevler içinde bırakır; ardında külden, dumandan ve közden oluşan bir dünya kalır. Su onun bu yok edici ilerleyişini durdurabilir, bu unsursalın küçülmesini sağlayabilir, onun acı ve öfke içinde tıslamasına ve tütmesine neden olabilir.

## SU UNSURSALI

Bir su unsursalı yerde ilerleyen bir su dalgasıdır; bir su kitlesi içinde hareket ederken neredeyse görünmez hale gelir. Kendine karşı duran yaratıkların etrafını sarar, alevi boğduğu kadar kolay bir şekilde onların ağızlarını ve akciğerlerini suyla doldurur.



## HAVA UNSURSALI

Büyük unsursal, bakış açısız

Zırh Seviyesi 15

Can Puanı 90 (12x10 + 24)

Hızı 0 m., uçma 36 m. (havada süzülür)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
14 (+2)	20 (+5)	14 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

**Zarar Dirençleri** yıldırım, gumbürtü; büyüsz saldırılarını verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

**Zarar Bağışıklıkları** zehir

**Durum Bağışıklıkları** bitkinlik, yakanalma, felç olma, taşlaşma, zehirlenme, yere düşme, kısıtlanma, bilinçsiz olma

**Duyular** karagörü 24 m., edilgen Algı 10

**Diller** Vınal

**Zorluk** 5 (1.800 DP)

**Hava Biçimi.** Unsuralsı düşman bir yaratığın alanına girebilir ve orada durabilir. En az 2 santimetreye genişliğinde olan bir yerden sıkışmadan geçebilir.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Unsuralsı iki darbe saldırısı yapar.

**Darbe. Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı:** Saldırına +8, erim 2 m., bir hedef.

**İsabet:** 14 (2x8 + 5) sersemletici zarar.

**Fırtına (Yenilenir 4-6).** Unsuralsın alanında bulunan her yaratık GS 13 Güç kurtulma kontrolü yapmalıdır. Kurtulma kontrolünde başarısız olan bir hedef 15 (3x8 + 2) sersemletici zarar alır ve rastgele bir yonde, unsuralsdan 8 metre uzağı uçar ve yere düşer. Durumu yere düşmüştür. Eğer fırlatılan bir hedef duvar veya zemin gibi bir nesneye çarparsa fırlatıldığı her 4 metre için 3 (1x6) sersemletici zarar alır. Eğer hedef başka bir yaratığı fırlatıldıysa o yaratık başarılı bir GS 13 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da aynı zararı alıp yere düşmelidir.

Eğer kurtulma kontrolü başarılı olursa hedef, verilen sersemletici zararın yarısını alır ama ne fırlatılır ne de yere düşer



## TOPRAK UNSURSALI

Büyük unsursal, bakış açısız

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)

Can Puanı 126 (12x10 + 60)

Hızı 12 m., kazma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
20 (+5)	8 (-1)	20 (+5)	5 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

**Zarar Hassasiyetleri** gumbürtü

**Zarar Dirençleri** büyüsz saldırılarını verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

**Zarar Bağışıklıkları** zehir

**Durum Bağışıklıkları** bitkinlik, felç olma, taşlaşma, zehirlenme, bilinçsiz olma

**Duyular** karagörü 24 m., titrerhis 24 m., edilgen Algı 10

**Diller** Yerel

**Zorluk** 5 (1.800 DP)

**Yeryolu.** Unsuralsı büyüsz, işlenmemiş toprağın ve kayanın içinden kayarak (kazma hızıyla) geçebilir. Böyle yaparken içinden geçtiğı maddeyi etkilemez.

**Kuşatma Canavarı.** Unsuralsı nesnelere ve binalara iki kat fazla zarar verir.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Unsuralsı iki darbe saldırısı yapar.

**Darbe. Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı:** Saldırına +8, erim 4 m., bir hedef.

**İsabet:** 14 (2x8 + 5) sersemletici zarar.





## ATEŞ UNSURSALI

Büyük unsural, bakış açısı

Zırh Seviyesi 13

Can Puanı 102 (12x10 + 36)

Hızı 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	6 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

**Zarar Dirençleri** büyüş saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

**Zarar Bağışıklıkları** ateş, zehir

**Durum Bağışıklıkları** bitkinlik, yakalanma, felç olma, taşlaşma, zehirlenme, yere düşme, kısıtlanma, bilinçsiz olma

**Duyular** karagörü 24 m., edilgen Alğı: 10

**Diller** Yanal

**Zorluk** 5 (1.800 DP)

**Ateş Biçimi.** Unsural, en az 2 santimetre genişliğinde olan bir yerden sıkışmadan geçebilir. Unsursala dokunan veya ondan en fazla 2 metre uzaklıktayken bir yakın dövüş silahıyla ona saldıran bir yaratık 5 (1x10) ateş zararı alır. Buna ek olarak unsural düşman bir yaratığın alanına girebilir ve orada durabilir. Unsural kendinin veya herhangi birinin sırasında, ilk kez bir yaratığın alanına girdiğinde o yaratık 5 (1x10) ateş zararı alır ve yanmaya başlar. Birisi eylemini kullanarak onu söndürünceye değin bu yaratık her sırasının başında 5 (1x10) ateş zararı alır.

**Aydınlatma.** Unsural 12 metre yarıçapa sahip alanı parlak ışıkla ve onun ötesindeki 12 metrelik alanı da alacakaranlıkla aydınlatır.

**Su Hassasiyeti.** Suyun içinde hareket ettiği her 2 metre için veya üzerine dokulen her 4 litre su için unsural 1 soğuk zararı alır.

## EYLEMLER

**Çokusaldırı.** Unsural iki dokunuş saldırısı yapar.

**Dokunuş.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +6, erim 2 m., bir hedef. **Isabet:** 10 (2x6 + 3) ateş zararı. Eğer hedef bir yaratık veya yanabilir bir nesneyse tutuşur. Bir yaratık ateşi söndürmek için eylemini kullanıncaya kadar hedef her sırasının başında 5 (1x10) ateş zararı alır.

## SU UNSURSALI

Büyük unsural, bakış açısı

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)

Can Puanı 114 (12x10 + 48)

Hızı 12 m., yüzme 36 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	5 (-3)	10 (+0)	8 (-1)

**Zarar Dirençleri** asit; büyüş saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

**Zarar Bağışıklıkları** zehir

**Durum Bağışıklıkları** bitkinlik, yakalanma, felç olma, taşlaşma, zehirlenme, yere düşme, kısıtlanma, bilinçsiz olma

**Duyular** karagörü 24 m., edilgen alğı 10

**Diller** Sunal

**Zorluk** 5 (1.800 DP)

**Su Biçimi.** Unsural düşman bir yaratığın alanına girebilir ve orada durabilir. En az 2 santimetre genişliğinde olan bir yerden sıkışmadan geçebilir.

**Dondur.** Eğer unsural soğuk zararı alırsa kısmen donar; hızı, bir sonraki sırasının sonuna değin 8 metre azalır.

## EYLEMLER

**Çokusaldırı.** Unsural iki darbe saldırısı yapar.

**Darbe.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +7, erim 2 m., bir hedef. **Isabet:** 13 (2x8 + 4) sersemletici zarar.

**Suyla Boğ (Yenilenir 4-6).** Unsuralın alanındaki her yaratık GS 15 Güç kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olan bir yaratık 13 (2x8 + 4) sersemletici zarar alır. Eğer bu yaratık Büyük veya daha küçük boyutluysa yakalanmıştır (kurtulmak için GS 14). Yakalanma sona erinceye kadar hedef kısıtlanmıştır ve suyu soluyamıyorsa nefes alamaz. Eğer yapılan kurtulma kontrolü başarılıysa hedef unsuralın alanından dışarı itilir.

Unsural aynı anda ya bir Büyük yaratığı ya da iki tane Orta veya daha küçük boyutlu yaratığı yakalayabilir. Unsuralın her sırasının başında yakalanmış olan her bir hedef 13 (2x8 + 4) sersemletici zarar alır. Unsursaldan en fazla 2 metre uzaklıkta olan bir yaratık eylemini kullanıp GS 14 Güç kontrolü yaparak başarılı olursa onun yakaladığı bir yaratığı veya nesneyi çekerek kurtarabilir



## ELFLER: KARA ELFLER

On binlerce yıl önce elfler bölündüler: iyilikseverler, bencil ve zalim olanlarla savaştılar. Elf ırkı arasındaki bu savaş, iyi elflerin köttürlü ırkdaşlarını yer altının derinliklerine atmasıyla sona erdi. Burada, ışısız mağaralar ve karışık labirentlerden oluşan sonsuz tünellerde, kara elfler bir sığınak buldular. Ayrıca onları terk etmeyen tek elf ilahını da keşfettiler. Kara elfler onun liderliğinde, yer altında bir imparatorluk inşa ettiler.

**Loth'un Çocukları.** Kara elfler Dipsiz Çukurlar'da ikamet eden bir ilah olan Loth'a inanırlar. Kara elfler Örtümcek Kraliçe veya Örtümceklerin Zebani Kraliçesi olarak da bilinen bu ilah etrafında yeraltındaki medeniyetlerini inşa etmişlerdir. O ister, kara elfler yapar.

Elflerin en aşağılığı olan kara elfler nadiren yüzeye götürür. Onları yüzeyden süren elfleri yok etmek için planlar yapsalar da artık kendilerini kovulmuş sürgündekiler olarak görmezler. Karanlığın yöneticileri olmuşlardır ve eğer Loth onlara yükselmeyi ve yüzeyde yaşayan ırkdaşlarını yok etmeyi emrederse bunu yapacaklardır.

**Karanlığın Yaratıkları.** Kara elfler yer altında o kadar uzun süredir yaşamaktadır ki etraflarına uyum sağlayacak şekilde evrim geçirmiş ve karanlıkta görür hale gelmişlerdir. Bununla beraber gün ışığına dayanamazlar. Kara elfler Karanlıkaltı'ndaki köle sayısı azaldığında insanumsları yakalamaları, işkence ve itaat için yer altına getirmeleri için yüzeye, gecenin karanlığında yağma grupları gönderirler. Arada bir gerçekleşen bu talan faaliyetleri hariç olmak üzere kara elfler yer altındaki dünyalarında memnundurlar; kendilerini güvende ve kontrolde hissederler.

**Karanlıkaltı Şehirleri.** Kara elfler yiyeceğin ve içeceğin bol olduğu devasa mağaralarda büyüleyici şehirler inşa etmişlerdir. Taşa şekil verme yetenekleri cücelerinkine rakiptir ama yapıları elf estetiğini gösterir özelliktedir. Kara elf yerleşimleri narin görünse de yapısal olarak güçlü ve dikkate değer şekilde güvenlidir. Kara elfler devasa sarkıtların ve dikitlerin içini oymayı, böylece yerden yukarıya yükselen veya tavadan yere uzanan yerleşimler yapmayı severler.

Bir kara elf şehri yüksek duvarlarla çevrili, düzensiz bir metropoldür. Kara elf olmayan ziyaretçiler, duvarların dışında ve dikkatli gözlerin altında amaçlarını açıkça beyan etmelidir. Kara elfler şehirlerini işgalcilere karşı korumak için dev örtümcekler yetiştirir ve büyütürler.

### AYRIT: KARA ELF BÜYÜLÜ ZIRH VE SİLAHLARI

Kara elfler genellikle büyülu zırhlar ve silahlar kullanırlar. Ama bu eşyalar gün ışığına 1 saat veya daha fazla maruz kalırsa, büyülerini yitirirler

Bir **kara elf** +1 **orme zırh** giyer ve +1 **kısa kılıç** kullanırsa ZS'si 19 olur ve kısa kılıçla yaptığı saldırı kontrollerine ve verdiği zarara +1 bonus ekler

Bir **seçkin kara elf savaşçısı** +2 **çivili deri** giyer ve +2 **kısa kılıç** kullanırsa ZS'si 20 olur ve kısa kılıçla yaptığı saldırı kontrollerine ve verdiği zarara +2 bonus ekler

Bir **Loth'un kara elf rahibesi** +3 **pullu zırh** giyerse ZS'si 19 olur

Bu şehirleri çok güzel örümcek ağlarıyla süsler, aksi halde duvarların üzerinden uçarak geçecek düşmanlarını yakalamak için bunları kullanırlar.

**Kara Elf Büyüsü.** Kara elfler yer altında yaşamaya uyum sağlarken büyüleride aynı kaderi paylaşmıştır. Kayadan şehirler oymak, tehlikeli yeni büyüleri nesneler yaratmak ve Dipsiz Çukurlar'dan zebaniler çağırarak için bu büyü gücünü kullanırlar. Kara elf büyü yapımcılar inanılmaz büyüleri ve büyülerini en geniş amaçlara alet etmekle hiç tereddüt etmezler.

**Silahlar ve Zırhlar.** Kara elf silah yapımcılar, siyah ve olağanüstü sert bir maden olan adamantinden silahlar yaparlar. Kara elf ustalar, silahları ve zırhları aça benzer süslemeler ve örümcek motifleriyle işlerler; büyü yapımcılar bazen etkinliklerini arttırmak için eşyaları büyüyle doldurur. Bununla beraber bu büyü gün ışığına maruz kaldığında etkisini yitirir. Bundan dolayı kara elflerin büyüli silahları ve zırhları, yüzeye çıktığında sahip olduğu bonusları ve büyüli özellikleri nadiren koruyabilir.

**Acımasız Siyaset.** Kara elf siyaseti acımasız ve entrikalıdır. Kara elfler beraber hareket ettiğinde bu genellikle ortak bir düşmanı yok etmek ve kendi yaşamlarını korumak içindir ve bu türden ittifaklar kısa ömürlüdür ve tehlikelerle doludur.

Kara elf toplumu soylu hanelere bölünmüştür. Bunların her biri kendi hanesinin, diğer hanelere kıyasla daha itibarlı ve güçlü olmasını isteyen bir kadın tarafından idare edilir. Hanenin diğer üst düzey üyelerini akrabalar oluştururken orta seviyeyi de büyük haneye bağlılık yemini eden daha zayıf aileler teşkil eder. Bir hanenin sosyal tabakasının en altında tehlikeli bir hayat süren soylu karı taşımayanlar ve kara elf olmayan mahkûmlar vardır.

**Anasal Yönetim.** Lolth, sadık rahibeleri aracılığıyla kara elf toplumunun kurallarını belirler, emirlerinin ve planlarının hayata geçirilmesini sağlar. Lolth, Asıl Alem'de ortaya çıkmaya ve kendine itaatsizlik edenleri cezalandırmaya meyilli olduğu için kara elfler onun söylediklerini dinlemeyi ve rahibelerinin emirlerine uymayı öğrenmişlerdir.

Kara elf toplumunda erkekler, kadınların altındadır, yani onlara itaat ederler. Erkek bir kara elf, Karanlıkaltı'ndaki bir devriyeye veya yüzeye yapılacak bir akına kumanda edebilir ama bir kadın kara elfe rapor verir -ya hanenin anasına ya da onun dikkatlice seçilmiş kadın aslılarından birine. Erkek kara elfler, kara elf toplumundaki neredeyse tüm görevleri yerine getirebilir durumda olsalar da ne rahip olabilir ne de bir haneyi yönetebilirler.

**Zehir Zevki.** Örümcek zehrinden ve Karanlıkaltı'nın bitkilerinden damıtılan zehir, kara elf toplumunda bolca bulunur ve hem kültürlerinde hem de siyasetlerinde önemli bir rol oynar. Kara elf büyütçüler düşmanları bilimsiz hale getiren, yapışkan bir zehir üretirler. Kara elf savaşçılar kılıçlarını ve oklarını bu zehirle kaplar, savaşın ardından yapılacak sorgulamayı ve işkenceyi ipte çekerler.

## SEÇKİN KARA ELF SAVAŞÇISI

Seçkin kara elf savaşçılar, özellikle cücelere, yercülere ve elflere (buna diğer kara elfler de dâhildir) karşı olmak üzere hanelerini ve üstlerini tüm düşmanlara karşı savunurlar. Gecenin karanlığında yüzeydeki yerleşimleri yağmalar,

şafaktan önce esirler ve ganimetle beraber Karanlıkaltı'na geri dönerler.

Seçkin savaşçılar erkek veya kadın olabilir.

## KARA ELF BÜYÜ YAPICI

Savaşçı olarak eğitim görmelerini sağlayacak gücün ve yetkinlikten yoksun olan ama para yönünden sıkıntısı olmayan kara elf erkeklerin, kendilerini büyü çalışmalarına vermekten başka yapacakları bir şey yoktur. Bu onlar için ölüm kalım meselesidir. Arkışıl sanatlarla doğal bir yatınlığı olan kadın kara elfler de büyü yapıcı olabilirler ama buna pek rastlanmaz.

## LOLTH'UN KARA ELF RAHİBESİ

Soylu bir haneyle kan bağına sahip olan kadın kara elfler doğumdan itibaren Lolth'un rahibesi olmaları için eğitim görürler. Örümcek Kraliçe erkek kara elflerin böyle bir makama yükselmesine izin vermez.

Bu rahibeler Örümcek Kraliçe'nin isteklerini hayata geçirirler ve sonuç olarak kara elf toplumu üzerinde inanılmaz bir güç ve etkiye sahiptirler. Kara elf hanelerini yöneten analar Lolth'un rahibelerinin en güçlüleridir. Ama hanelerine ve Örümcek Kraliçe'ye olan sadakatlerini sürekli dengede tutmak zorundadırlar.





"BU KADAR AHLAKSIZLIK... BU KADAR ZALIMLIK... KARA ELFLER  
TÜM ELF İRKİNİN YÜZ KARASINDAN, ONLARI HASTA EDEN GÜÇLÜ  
BİR ZEHRİDEN BAŞKA BİR ŞEY DEĞİLDİR."  
...NELAR GÜZKUMUSU,  
CORELLON LARETHAN'IN ELF RUHANISI

## KARA ELF

Orta insanımsı (elf), tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 15 (örme zırh)

Can Puanı 13 (3z8)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Beceriler Algı +2, Gizlilik +4

Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 12

Diller Elifçe, Karanlıkaltca

Zorluk 1/4 (50 DP)

**Peri Soyü.** Kara elfin bilsanmaya karşı yapıldı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır ve büyü kara elfi uyutamaz.

**Doğal Büyüyapımı.** Kara elfin büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 11). Kara elf, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

**İsteddiği an: dans eden ışıklar**

1/gün: karanlık, peri ateşi

**Gün Işığı Hassasiyeti.** Kara elf, güneş ışığından saldırı kontrollerinde ve görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde dezavantajı vardır.

## EYLEMLER

**Kısa Kılıç, Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. Isabet: 5 (126 + 2) delici zarar.

**El Arbaleti.** Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırıya +4, mesafe 12/48 m., bir hedef. Isabet: 5 (126 + 2) delici zarar ve hedef başarılı bir GS 13 Bünce kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 saat boyunca zehirlenmelidir. Kurtulma kontrolünün sonucu 5 veya daha düşüğe hedef aynı süre boyunca ve zarar alınca veya başka bir yaratık eylemini kullanarak onu uyandırınca kadar bilinçsiz olur.

## SEÇKİN KARA ELF SAVAŞÇISI

Orta insanımsı (kara elf), tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 18 (çivili deri zırh, kalkan)

Can Puanı 71 (1128 + 22)

Hızı 12 m

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)

Kurtulma Kontrolleri Çev +7, Bün +5, Bil +4

Beceriler Algı +4, Gizlilik +10

Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 14

Diller Elifçe, Karanlıkaltca

Zorluk 5 (1.800 DP)

**Peri Soyü.** Kara elfin bilsanmaya karşı yapıldı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır ve büyü kara elfi uyutamaz.

**Doğal Büyüyapımı.** Kara elfin büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 12). Kara elf, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

**İsteddiği an: dans eden ışıklar**

1/gün: karanlık, peri ateşi, yüksel (sadece kendine)

**Gün Işığı Hassasiyeti.** Kara elf, güneş ışığından saldırı kontrollerinde ve görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde dezavantajı vardır.

## EYLEMLER

**Çoklusalıdır.** Kara elf iki kısa kılıç saldırısı yapar.

**Kısa Kılıç, Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. Isabet: 7 (126 + 4) delici zarar ve 10 (326) zehir zararı.

**El Arbaleti.** Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırıya +7, mesafe 12/48 m., bir hedef. Isabet: 7 (126 + 4) delici zarar ve hedef başarılı bir GS 13 Bünce kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 saat boyunca zehirlenmelidir. Kurtulma kontrolünün sonucu 5 veya daha düşüğe hedef aynı süre boyunca ve zarar alınca veya başka bir yaratık eylemini kullanarak onu uyandırınca kadar bilinçsiz olur.

## TEPKİLER

**Savuşturma.** Kara elf, kendine isabet edecek tek bir yakın dövüş silahı saldırısına karşı ZS'sine 3 ekleyebilir. Ölüm savaşçısının bunu yapabilmesi için saldırganı görmesi ve bir yakın dövüş silahı kullanıyor olması gerekir.

## KARA ELF BÜYÜ YAPICISI

Orta insanımsı (elf), tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 12 (büyücü zırhı ile 15)

Can Puanı 45 (10x8)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
9 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	17 (+3)	13 (+1)	12 (+1)

Beceriler Arkış +6, Aldatma +5, Algı +4, Gizlilik +5

Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 14

Diller Elfçe, Karanlıkaltıca

Zorluk 7 (2.900 DP)

**Peri Soy.** Kara elfin tıslanılmaya karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır ve büyü kara elfi uyutamaz.

**Doğal Büyüyapımı.** Kara elfin büyü yapma yeteneği Karızma'dır (büyü kurtulma GS'si 12). Kara elf, doğal olarak şu büyüler, maddesel beşene ihtiyaç duymaksızın yapılabilir:

İsteddiği an: *dans eden ışıklar*

1/gün: *karanlık, peri ateşi, yüksel* (sadece kendine)

**Büyüyapmak.** Kara elf 10. Seviyeli büyü yapıcısıdır. Büyü yapma yeteneği Zekâ'dır (büyü kurtulma GS'si 14, büyüü saldırılara +6). Kara elf şu sihirbaz büyülerini hazırlamıştır:

Büyümsüler (istediği an): *ayaz ışıını, büyücü eli, küçük illüzyon, zehirli serpinti*

- Seviye (4 hazine): *büyücü zırhı, büyüü ok, cadı yıldırım, kaikan*
- Seviye (3 hazine): *kendini değiştir, sisli adım, örümcek ağı*
- Seviye (3 hazine): *şimşek, uçma*
- Seviye (3 hazine): *büyük görünmezlik, Evard'ın kara dokunacağı*
- Seviye (2 hazine): *öldüren bulut*

**Gün Işığı Hassasiyeti.** Kara elf, güneş ışığından saldırı kontrollerinde ve görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde dezavantajı vardır.

## EYLEMLER

**Sopa. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +2, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 2 (126 - 1) sersemletici zarar veya iki elle kullanılırsa 3 (128 - 1) sersemletici zarar ve 3 (126) zehir zarar.

**Zebani Çağır (1/Gün).** Kara elf büyüü olarak bir dönem çağırır veya yüzde 50 başarı şansıyla bir gölge zebanisi çağırması dener. Çağırılan zebani, çağırıcıdan en fazla 24 metre uzaklıktaki boş bir alanda ortaya çıkar ve çağırıcının müteffiki durumundadır. Çağırılan zebani başka zebaniler çağıramaz. 10 dakika boyunca veya çağırıcısı ölene kadar veya çağırıcısı bir eylem olarak onu gönderinceye kadar varlığını korur.

## LOLTH'UN KARA ELF RAHİBESİ

Orta insanımsı (elf), tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 16 (pullu zırh)

Can Puanı 71 (13x8 + 13)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	17 (+3)	18 (+4)

Kurtulma Kontrolleri Bün +4, Bil +6, Kar +7

Beceriler Sezgi +6, Algı +6, Din +4, Gizlilik +5

Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 16

Diller Elfçe, Karanlıkaltıca

Zorluk 8 (3.900 DP)

**Peri Soy.** Kara elfin tıslanılmaya karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır ve büyü kara elfi uyutamaz.

**Doğal Büyüyapımı.** Kara elfin büyü yapma yeteneği Karızma'dır (büyü kurtulma GS'si 15). Kara elf, doğal olarak şu büyüler, maddesel beşene ihtiyaç duymaksızın yapılabilir:

İsteddiği an: *dans eden ışıklar*

1/gün: *karanlık, peri ateşi, yüksel* (sadece kendine)

**Büyüyapmak.** Kara elf 10. Seviyeli büyü yapıcısıdır. Büyü yapma yeteneği Bilgelik'tir (büyü kurtulma GS'si 14, büyüü saldırılara +6). Kara elf şu ruhani büyülerini hazırlamıştır:

Büyümsüler (istediği an): *abraz, direnç, kılavuz, öleni koru, zehirli serpinti*

- Seviye (4 hazine): *dost hayvan, yaraları iyileştir, zehir ışıını, zehir ve hastalık tansı*
- Seviye (3 hazine): *küçük onama, örümcek ağı, zehirden korunma*
- Seviye (3 hazine): *büyüyü dağıt, hayvan çağır* (2 tane dev örümcek)
- Seviye (3 hazine): *fal, hareket ağırlılığı*
- Seviye (2 hazine): *böcek ışıını, toplu yaraları iyileştirme*

**Gün Işığı Hassasiyeti.** Kara elf, güneş ışığından saldırı kontrollerinde ve görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde dezavantajı vardır.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Kara elf iki kamçı saldırısı yapar.

**Kamçı. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (126 + 2) delici zarar ve 17 (526) zehir zarar.

**Zebani Çağır (1/Gün).** Kara elf büyüü olarak yüzde 20 başarı şansıyla bir cazi çağırması dener. Eğer deneme başarısız olursa kara elf 5 (1210) zihinsel zarar alır. Aksi halde çağırılan zebani, çağırıcıdan en fazla 24 metre uzaklıktaki boş bir alanda ortaya çıkar ve çağırıcının müteffiki durumundadır. Çağırılan zebani başka zebaniler çağıramaz. 10 dakika boyunca veya çağırıcısı ölene kadar veya çağırıcısı bir eylem olarak onu gönderinceye kadar varlığını korur.

## GAL ETSEG

Gal etsegler Yukarı Âlemler'deki ilahların göksel çocuklarıdır. Evrensel olarak güzel, endamlı ve öz güvencilerdir.

**Duyguların Gösteren.** Bir gal etseg, bir ilah gibi sakinlik veya öfke nöbetlerine kapılabilir. Hissettiği duygular çevresini etkiler. Bir gal etseg mutsuzken yağmur bulutları tuzlu su döker, etrafındaki çayırarda bulunan kır çiçekleri kuruyup dökülür, ölü balıklar göl veya ırmak kıyılarında vurur veya yakınlarında bulunan ormanlardaki ağaçlar yapraklarını dökerler. Bir gal etseg sevinçliyen gün ışığı onu her yerde takip eder, küçük hayvanlar adimlarını takip eder ve kuşlar sevinçli şarkılarıyla gökleri doldururlar.

**Kötü Gal Etsegler.** Az sayıdaki gal etseg Aşağı Âlemler'e gitmeyi göze aldığı ve bundan dolayı yozlaştığı için veya kötü ilahlar tarafından lanetlendikleri için artık kötü olmuşlardır. Kötü bir gal etseg genellikle Asıl Âlem'e gider çünkü burada yenilmez bir tiran olarak ölümlülerden oluşan bir krallığı yönetebilir.

**Ölümsüz Manguslar.** Gal etsegler yaşlanmazlar ama öldürülebilirler. Çok az sayıdaki gal etseg kendi sonunu gördüğü ve bildiği için savaşlarda korkusuzca savaşır, ölüm vakitleri gelse bile sonlarının geldiğine inanmayı reddederler. Bir gal etseg öldüğünde ruhu kendi âlemine geri döner. Orada annesi veya babası tarafından yaşama geri döndürülür. Tabii ölünün aksini yapmak için iyi bir nedeni yoksa.



## GAL ETSEG

Kocaman göksel (mangus), kaotik iyi (%75), tarafsız kötü (%25)

Zırh Seviyesi 22 (doğal zırh)

Can Puanı 313 (19x12 + 190)

Hızı 20 m., uçuş 20 m., yüzme 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
30 (+10)	21 (+5)	30 (+10)	21 (+5)	22 (+6)	27 (+8)

Kurtulma Kontrolleri Güç +17, Zek +12, Bil +13, Kar +15

Beceriler Sezgi +13, İkna +15

Zarar Bağışıklıkları büyüştür saldırılarını verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

Duyular gerçekgörü 48 m., edilgen Algı 16

Diller tüm diller

Zorluk 23 (50.000 DP)

**Doğal Büyüyapımı.** Gal etsegin doğal büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 23, büyülu saldırılara +15). Şu büyüleri doğal olarak, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstedigi an: büyük onama, izsiz geçiş, suda yürüme, sunefesi 1/gün: dlem geçişi (sadece kendine), ateş fırtınası, deprem, duo, iyiyi ve kötüyü uzaklaştır

**Efsanevi Direnç (3/Gün).** Eğer gal etseg bir kurulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

**Büyük Direnci.** Gal etsegin büyülere ve diğer büyülu etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

**Büyülu Silahlar.** Gal etsegin silah saldırılarını büyüülüdür.

## EYLEMLER

**Balyoz. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +17, erim 4 m., bir hedef. **İsabet:** 61 (6x6 + 10) sersemletici zarar. Eğer hedef bir yaratıksa başarılı bir GS 15 Büyüye kurtulma kontrolü yapmalı ya da gal etsegin bir sonraki sırasının sonuna değin afallamalıdır.

**Yıldırım. Mesafeh Büyü Saldırısı:** Saldırıya +15, mesafe 240 m., bir hedef. **İsabet:** Asit, soğuk, ateş, büyü gücü, yıldırım, ışıltı veya gümbürtü zarar türlerinden birden olmak üzere (gal etseg seçer) 24 (7x6) zarar.

## EFSENEVİ EYLEMLER

Gal etseg, aşağıdaki seçenekler arasında seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Gal etseg, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

**Saldır:** Gal etseg bir saldırı yapar.

**Destekle.** Gal etseg kendisinden en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve kendine düşman olmayan tüm yaratıkları bir sonraki sırasının sonuna kadar destekler. Desteklenen yaratıklar gal etsegin bir sonraki sırasının sonuna kadar bilsimlanamaz veya korkamazlar ve yapacakları yetenek kontrollerinde veya kurtulma kontrollerinde avantaj kazanırlar.

**Sarsan Saldırı (2 Eylem Harcar).** Gal etseg balyozunu yere vurur ve bir deprem yaratır. Gal etsegden en fazla 24 metre uzaklıkta bulunan tüm yaratıkları başarılı bir GS 25 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da yere düşmelidir.





## ÜRMAKSİ

Ürmaksiler, sürüştüyle ilgilenen bir çoban gibi örümcekleri gözeten, besleyen ve koruyan insanımsı örümceklerdir. İlerlerini uzak ormanların derinliklerine kurarlar.

İpeğe benzeyen ağlar bir ürmaksinin karın bölgesinde bulunan bezlerden dışarı çıkar. Kurbanlarını yakalamak, tuzaga düşürmek veya boğmak için bu ağı fırlatabilirler. Ayrıca karmaşık tuzaklar kurmak için bu ağı kullanabilirler ki böyle yapılmış tuzaklar inlerini süsler.

**Sessiz Katiller.** Gezginler ve kâşifler bir ürmaksinin bölgesine girdiğinde ürmaksi onları takip eder. Bazıları kötür kötürüne onun ağıyla kurduğu tuzaklara yakalanırken diğerleri ağını bir boğma teli gibi kullanan ürmaksi tarafından boğulur veya onun ısırığıyla zehirlenir.

**Bozguncular.** Vahşi doğada yaşasalar da ürmaksilerin doğayla uyum içinde olmak gibi bir istekleri yoktur. Ürmaksilerin işgal ettiği bir orman kasvetlidir, ağlarla doludur; her yerinde dev örümcekler, dev böcekler ve diğer sinsi avcılar gezer. Böyle ormanların fazla derinlerine girenler kısa süre içinde kendilerini ürmaksi kurbanlarına ait kemiklerin ve eşyaların sallandığı ağlarla kaplı bir labirentte bulurlar.

**Perisellerin Düşmanları.** Ürmaksiler, perisellerin doğal düşmanlarıdır. Bu iğrenç yaratık erkeklerin ve perileri yakalamak ve midesine indirmek için ağını kullanarak tuzaklar kurar, tokaylıları ele geçirmek için onların ağacını ağıla kaplar. Başka zamanlarda çekingen olan perisel yaratıklar, bu kötü yaratıklarla kendileri başa çıkabilecek kadar güçlü olmadıkları için dışarıdan gelenlerden yardım isterler.

### AYRIT: BOĞMA AĞI

Bazı ürmaksiler ağdan yaptıkları boğma tellerini kullanarak kurbanlarını boğmak isterler. Böyle bir silaha sahip olan bir ürmaksi aşağıdaki eylem seçeneğine sahiptir ve pençelerini yerine bunu kullanır.

**Ağ Teli: Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +4, erim 2 m., bir Orta veya Küçük boyutlu yaratık ki ürmaksinin bunlara karşı yapacağı saldırı kontrolünde avantajı vardır. **İsabet** 4 (124 + 2) sersemletici zarar ve hedef yakalanmıştır (kurtulmak için GS 12) Yakalanma sona erinceye değin hedef nefes alamaz ve ürmaksinin ona karşı yapacağı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

## ÜRMAKSİ

Orta canavarımsı, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)

Can Puanı 44 (828 + 8)

Hız 12 m., tırmanma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

**Beceriler** Algı +3, Gizlilik +4, Hayatta Kalma +3

**Duyular** karagörü 24 m., edilgen Algı 13

**Diller** —

**Zorluk** 2 (450 DP)

**Örümcek Ayağı.** Ürmaksi, baş aşağı halde tavanlar da dâhil olmak üzere yetenek kontrolü yapmaksızın zor yüzeylere tırmanabilir.

**Ağ Hissi.** Ürmaksi bir ağıla temas halindeyken aynı ağıla temas halinde olan herhangi bir başka yaratığın tam yerini bilir.

**Ağ Yürüyücüsü.** Ürmaksi, ağdan kaynaklanan hareket kısıtlamalarını yok sayar

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Ürmaksi iki saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve diğeri de pençeleriyle.

**İsirik: Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +4, erim 2 m., bir yaratık. **İsabet:** 6 (128 + 2) delici zarar ve 4 (128) zehir zarar. Hedef başarılı bir GS 11 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca zehirlenmelidir. Hedef yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

**Pençeler: Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +4, erim 2 m., bir yaratık. **İsabet:** 7 (224 + 2) kesici zarar.

**Ağ (Yenilenir 5-6): Mesafeli Silah Saldırısı:** Saldırıya +4, mesafe 12/24 m., bir Büyük veya daha küçük boyutlu yaratık. **İsabet:** Hedef yaratık ağa yakalandığı için durumu kısıtlanmıştır. Kısıtlanan yaratık GS 11 Güç kontrolü yapmak ve başarılı olması halinde ağdan kurtulmak için eylemini kullanabilir. Ağ yok edilirse bu etki sona erer. Ağın GS'si 10'dur, 5 can puanı vardır; ateş zararına karşı hassasiyeti ve sersemletici, zehir ve zihinsel zarara karşı bağışıklığı vardır.



## EMEGEN

Buyuk dev, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 12 (doğal zırh)

Can Puanı: 85 (10x10 + 30)

Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
21 (+5)	8 (-1)	17 (+3)	6 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

Beceriler Algı +4

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 14

Diller Devce, Orkça

Zorluk 4 (1.100 DP)

**İki Kafa.** Emeğin Bilgelik (Algı) kontrollerinde ve kör olma, tıslanmaya, sağır olma, korkmaya, afallamaya ve bilimsiz olma karşı yapacağı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

**Uyanık.** Emeğin başlarından biri uykudayken diğeri uyanıktır.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Emeğin iki saldırı yapar: Biri savaş baltasıyla ve diğeri de dikenli bozdoğanıyla.

**Savaş Baltası.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 14 (2z8 + 5) kesici zarar.

**Dikenli Bozdoğan.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 14 (2z8 + 5) delici zarar.

## EMEGEN

Bir emegen, kaba bir orkun kişiliğine sahip iğrenç, iki başlı bir devdir. Eğer elindeyse hiç yıkanmaz ve giydiği iğrenç kokulu post zırhının altındaki kalın derisi genellikle kalın bir toz ve kir tabakasıyla kaplıdır. Uzun ve kılçıklı saçı bakımsız bir küme halinde yüzlerinin etrafını kaplar; nefesi çarpık dişlerle dolu ağızlarından dışarı zehir gibi çıkar.

**Çift Kişilik.** Bir emegenin ikiz başları tek bir kaba bedende hapsolmüştür iki ayrı kişidir. Her bir başın kendine ait zihni, karakteri ve adı vardır; her birinin diğerinden ayrı ve eşsiz tercihleri ve gariplikleri bulunur. Doğunda birbirine bağlanmış bu zihinler nadiren mahremiyet veya yalnızlık bulurlar. Bu yakınlık hoşnutsuzluk doğurur. Bundan dolayı bir emegen sürekli kendisiyle tartışır ve kendisine zorbalık eder; iki kafasından biri sürekli diğerine hakaretler yağdırır.

Başka yaratıklar bir emegenden bahsederken onun sahip olduğu iki adı birleştirerek bu yaratığın bütününi kapsayan tek bir adı kullanırlar. Eğer bir emegenin bir başının adı Edi ve diğer başının adı da Bütü'ye diğer yaratıklar bu emegene Edibütü derler.

**Yalnız Yaşamılar.** Bir emegen kendi kendine ne kadar tartışsın tartışsın başka emegenerle olan tahammülü kendine olan tahammülünden daha azdır. Çünkü iki emegen arasındaki konuşma kısa süre içinde küfürler ve hakaretler eden dört kafanın bağışması halini alır. Bunun için çoğu emegen yalnız yaşar sadece öremek için başka bir emegenin varlığına tahammül eder.

Bir emegenin ikiz başı her zaman aynı cinsiyettendir ve vücutları da buna uyur. Dişiler, emegenler arasında baskın roldedir ve çiftleşme süreçlerini onun başlatırlar. Uygun bir in bulduktan sonra dişi bir emegen erkek bir emegeni bulup yakalar ve inine getirir. Erkek emegen de bu dişinin altı ay süren hamileliği boyunca onunla ilgilenir ve besler. Çocuk doğduğunda erkek emegen bu hizmetten azat edilir. Çocuk kendi başına avlanacak kadar büyüdüğünde annesi onu gönderir ve ini de terk eder.

**İki Kafa Birden İyidir.** İkinin de çıkarına olan bir şey e odaklandıklarında veya ortak bir tehdide karşı birleştiklerinde bir emegen, kişiliğindeki ayrılıkları bir tarafa bırakıp kendini tek bir görevi yerine getirmeye adayabilir. Bir emegen her elinde birer silah tutarak savaşır ki her kolu o taraftaki kafa kontrol eder. Bir emegen uyuduğunda başlarından birisi uyanık kalır, bu değerli yalnızlığını bozmaya teşebbüs edecek yaratıklar için iki gözünü de açık tutar.

**Ork Bağları.** Ortak Lisan'ın kadim lehçelerinde "emegen" sözcüğü "iğrenç dev" anlamına gelirdi. Efsaneler, orkların, Demogoron'a adanmış bir mabede rastladıklarını ve buradaki büyütlüğün onları Zebanilerin çift başlı Efendisi'nin birer taklidi haline getirdiğini anlatırlar. Delirimin eşliğine gelen, bundan dolayı etrafa saçılan bu yaratıklar ilk emegenlerdir.

Emegenlerin kökeniyle ilgili gerçek ne olursa olsun orklar onlara uzak kuzenleri gözüyle bakarlar ve ork kabileleri sıklıkla onları korumalar, izciler veya baskıncılar olarak kullanırlar. Bir emegenin ork arkadaşlarına özellikle sadık olduğu söylenemez ama orklar onların kalbini, yemek ve ganimet vaatleriyle kazanırlar.



## PERİ EJDERHASI

Peri ejderhası, kelebek kanatlarına sahip kedi boyutlarında bir ejderhadır. Keskin dişlerle dolu ağzında haylaz bir gültümseme vardır ve duyduğu mutluluğu kuyruğunu hareket ettirecek gösterir. Neşesi ancak saldırıya uğradığında ortadan kaybolur.

**Görünmez Şakacılar.** Bir peri ejderhasının varlığına dair tek uyarı, tutulmaya çalışılan bir kakkahadır. Ejderha gözden uzak durur, görünmez olarak yaptığı şakalarının kurbanını eğlendirmesini izler. Eğlenmekle işi bittiğinde kendini gösterebilir. Tabii ki bu "kurbanın" şakaya verdiği tepkiye bağlıdır.

**Arkadaş Canlısı ve Zeki.** Bir peri ejderhasının keskin bir zihni vardır. Ganimet toplamaya ve iyi dostlar edinmeye yatkındır. Hepsinden de önemli haylaz bir mizah anlayışına sahiptir. Bir peri ejderhasıyla karşılaşan gezginler, ganimet istegini tatmin etmek için ona şekerler, tatlılar, unlu mamuller ve incik boncuk verebilir; bunların karşılığında bilgi alabilir veya onun bölgesinden zarar görmeden geçebilirler.

**Yaşın Renkleri.** Bir peri ejderhasının pulları yaşlandıkça rengini değiştirir, yaşamı boyunca gökkuşağının tüm renklerini gövdesinde taşır. Tüm peri ejderhaların, yaşlandıkça onlara yeni büyüler kazandıran doğa büyü yapma yetenekleri vardır.

Ejderha Rengi	Yaş Aralığı
Kırmızı	5 yıl ya da daha az
Turuncu	6-10 yıl
Sarı	11-20 yıl
Yeşil	21-30 yıl
Mavi	31-40 yıl
Çivit	41-50 yıl
Mor	51 yıl ya da daha fazla

## PERİ EJDERHASI

*Minik ejderha, kaotik iyi*

Zirh Seviyesi 15

Can Puanı 14 (4x4 + 4)

Hızı 4 m., uçuş 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
3 (-4)	20 (+5)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Beceriler Arkış +4, Algı +3, Gizlilik +7

Duyular karağörü 24 m., edilgen Algı 13

Diller Ejderce, Perice

Zorluk kırmızı, turuncu veya sarı peri ejderhası için 1 (200 DP); yeşil, mavi, çivit veya mor peri ejderhası için 2 (450 DP)

**Üstün Görünmezlik.** Ejderha bonus eylemini kullanarak konsantrasyonu (sanki bir büyüye konsantre oluyormuşçasına) sona erinceye değin büyü olarak görünmez olur. Ejderhanın giydiği veya taşıdığı tüm ekipman da onunla birlikte görünmez olur.

**Sınırlı telepatı.** Ejderha telepatisini kullanarak kendisinin en fazla 24 metre uzaklıkta bulunan başka bir peri ejderha ile büyü olarak iletişim kurabilir.

**Büyük Direnci.** Ejderhanın büyülere ve diğer büyüli etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

**Doğal Büyüyapımı.** Ejderhanın doğal büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 13). Ejderha, doğal olarak birkaç büyüye, bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir. Ejderha yaşlandıkça ve rengi değiştiğinde aşağıdaki tablodaki gösterildiği gibi yeni büyüler öğrenir.

Kırmızı, 1/gün: *büyücü eli, dans eden ışıklar, küçük illüzyon*

Turuncu, 1/gün: *rengârenk*

Sarı, 1/gün: *ayna imge*

Yeşil, 1/gün: *öneri*

Mavi, 1/gün: *büyük imge*

Çivit, 1/gün: *hayali arazi*

Mor, 1/gün: *başkalaşım*

## EYLEMLER

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +7, 5 rim 5 m., bir yaratık. Isabet: 1 delici zarar.

**Mutluluk Nefesi (Yenilenir 5-6).** Ejderha kendisinin en fazla 2 metre uzaklıkta bulunan bir yaratığa doğru mutluluk verici bir nefes üfler. Hedef başarılı bir GS 11 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olursa 1 dakika boyunca tepkilerini kullanamaz ve her sırasının başında, o sırasını nasıl geçireceğini belirlemek için bir z6 atmalı ve gelen sonuca göre şunlardan birini yapmalıdır:

1-4 Hedef ne eylem ne de bonus eylemini kullanabilir. Tüm hareketini rastgele belirlenecek bir yönde ilerlemek için kullanır

5-6 Hedef hareket edemez ve yapabileceği tek şey bir GS 11 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmak, başarılı olursa etkiyi sonlandırmaktır.





## ALEVKAFA

Bölgesinde devriye gezen bedensiz bir kurukafayı cayır cayır yanan yeşil bir alev ve çılgın kakkahaların sesi izliyor. Hortlak alevkafa, bölgesine izinsiz girenleri keşsettğinde onları gözlerinden çıkan ateşli ışınlarla ve hafızasının karanlık köşelerinden bulup çıkardığı büyülerle yok ediyor.

Kara büyü yapımcılar, ölü sihirbazların kalıntılarından alevkafalar yapmayı severler. Ayın tamamlandığında, dehşetli dönüşümü tamamlamak için kurukafadan yeşil alevler çıkmaya başlar.

**Geriye Kalanlar.** Bir alevkafa, geçmişi hayatını muğlak bir biçimde hatırlar. Eski sesiyle konuşabilse ve eskiye dair anılan hatırlayabilse de bunların hepsi eskiden olduğu kişinin yankılarından başka bir şey değildir. Bununla beraber hortlak dönüşümü, hayattayken yaptığı büyüye tam erişim kazandırır, maddesel ve bedensel bileşenlerine ihtiyaç duymaksızın büyüler yapmasını sağlar.

**Daima Bağlı.** Zeki ve tetikte olan alevkafa gizli bir ganimet yığınına, saklı bir salonu veya belirli bir kişiyi koruyarak efendisine hizmet eder. Bir alevkafa yarattığı anda aldığı emirlere uyar ve bu emirleri olduğu gibi kabul eder. Bir alevkafanın efendisi, istediği gibi takip edilsin diye bu yaratığı verdiği emirleri dikkatlice oluşturmaktadır.

**Aleo Yığını.** Bir alevkafayı kaplaya ateş daimi surette yanar, yaratığın kontrol edebileceği bir parlak ışık yayar. Alevkafa, gözlerinden ateş ışınları olarak fırlatabileceğin bu alevleri bir silah olarak kullanabilir.

**Ürkünç Canlanma.** Bir alevkafanın parçalanmış kalıntılarına kutsal su serpilmezse ya da bu kalıntılara *büyüyü dağıt* veya *laneti kaldır* büyülerinden biri yapılmazsa alevkafa yeniden oluşur. Yaratılma amacı artık yerine getirilemeyecek durumdaysa yeniden oluşan alevkafa artık kimseye bağlı değildir ve bağımsızlık kazanır.

**Hortlak Doğası.** Bir alevkafanın havaya, yemeğe, içmeye veya uykuya ihtiyacı yoktur.

## ALEVKAFA

*Minik hortlak, tarafsız kütü*

Zırh Seviyesi 13

Can Puanı 40 (9z4 + 18)

Hızı 0 m., uçuşa 16 m. (havada süzülür)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
1 (-5)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)

Beceriler Arkış +5, Algi +2

Zarar Dirençleri yıldırım, çürütücü, delici

Zarar Bağışıklıkları soğuk, ateş, zehir

Durum Bağışıklıkları tılsımianma, korkma, felç olma, zehirlenme

Yere düşme

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algi 12

Diller Ortak Lisan

Zorluk 4 (1.100 DP)

**Aydınlatma.** Alevkafa ya 6 metre yarıçapındaki alanı alacakaranlıkla aydınlatır ya da 6 metre yarıçapındaki alanı parlak ışıkla, bunun dışındaki 6 metrelilik alanı da alacakaranlıkla aydınlatır. Bir eylem olarak bu seçenekleri değiştirebilir.

**Büyü Direnci.** Alevkafanın büyülere ve diğer büyülu etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

**Canlanma.** Alevkafa yok edilirse ve kalıntıları üzerine kutsal su serpilmezse ya da kalıntıları üzerine *büyüyü dağıt* veya *laneti kaldır* büyülerinden biri yapılmazsa 1 saat içinde tüm can puanlarını geri kazanır.

**Büyüyapımı.** Alevkafa 5. Seviyeli büyü yapıcısıdır. Büyü yapma yeteneği Zekâ'dır (büyü kurtulma GS'si 13, büyülu saldırılarına +5). Büyülerini yapmak için bedensel veya maddesel bileşenlere ihtiyacı yoktur. Alevkafa şu sihirbaz büyülerini hazırlamıştır:

Büyümsü (istediği an): *büyücu eli*

1. seviye (3 hazne): *büyülu ok, kalkan*

2. seviye (2 hazne): *bulanık, yakantop*

3. seviye (1 hazne): *ateş topu*

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Alevkafa Ateş Işını'nı iki defa kullanır.

**Ateş Işını.** *Mesafeli Büyü Saldırısı:* Saldırısı +5, erim 12 m., bir hedef. *İsabet:* 10 (3z6) ateş zararı.

# FUMP

Gizemli fumplar Karanlıkaltı'nda gezinir, onlara adını veren hava itki yeteneklerini kullanarak havada süzülerek dolanırlar. Bir fump, duygu durumunu yansıtan renklerle hafifçe parırlar. Yumuşak bir pembe fumpun eğlendiğini, koyu mavi düzlüğüünü, yeşil meraklandığını ve kırmızı da öfkeli olduğunu gösterir.

**Zeki ve Bilge.** Fumplar telepatik olarak iletişim kurarlar. Denizanasına benzeseler de çok zeki ve bilge olan bilinçli yaratıklardır; dine, felsefeye, matematiğe ve sayılamayacak kadar çok başka alana yönelik derin bilgileri vardır.

Fumplar, yakınlarındaki yaratıkların duygusal durumlarına karşı çok hassastırlar. Eğer bir yaratığın düşünceleri iyiliğe yönelirse fump o yaratığı arayıp, bulur. Kötü düşüncelere sahip bir yaratıktansa kaçarak uzaklaşır.

**Zihnonik Sifonlar.** Fumplar, zihnonik yaratıklardan zihinsel enerji sifonlayarak yani çekerek beslenirler ve zihin yütücü, aravut, githbala ve githurlav topluluklarının yakınlarında bulunabilirler. Edilgen parazitler olarak yaşayan fumplar sadece ihtiyaç duydukları kadar zihinsel enerjiyi sifonlarlar ve çoğu yaratık böyle bir beslenmeden dolayı ne rahatsız olur ne de bir kayıp hisseder.

Zihnonik enerjinin tüketilmesi, fumpun bu enerjiyi aldığı yaratığın düşüncelerini ve duygularını ortaya çıkarır. Bu yaratıkların çoğu kötü olduğu için fumplar da çoğunlukla onların saf doğalarını hastalandıran düşüncelere, duygulara ve açıklara maruz kalırlar. İyi kalpli maceracılarla karşılaştıklarında hevesle öğrendikleri kötü sırları paylaşırlar ki bünyelerindeki kötü enerji kaynaklarından kurtulabilsinler. Bu, onların yeni beslenme kaynakları bulmalarına neden olsa bile yine de yaparlar.

**Fump Toplumu.** Fumplar inzivastan denilen teşkilatlı gruplar halinde yaşarlar. Bir inzivastandaki her bir fumpun yeri ve görevi bellidir. Tüm fumplar kendilerine özgü bir yolla katkıda bulundukları için bu uyumlu grupların bir yöneticiye ihtiyacı yoktur.



"FUMP'A GÜVEN."  
-ESKİRLİ X'İN ZİNDANDA HAYATTA KALMAYA DAİR 1. KURALI

## FUMP

Küçük sapınc, adil iyi

Zırf Seviyesi 12

Can Puanı 7 (2z6)

Hızı 2 m., uçma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)

Beceriler Arkış +4, Tarih +4, Din +4

Zarar Hassasiyetleri zihinsel

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 12

Diller Ortak lisan'ın anlar ama konuşamaz, telepatı 24 m.

Zorluk 1/8 (25 DP)

**Gelişmiş Telepatı.** Fump kendisinden en fazla 24 metre uzaklıkta olan tüm telepatik iletişimlerin içeriğini algılar ve herhangi bir telepatı türüne sahip yaratıklar tarafından baskına uğratılmaz.

**Yere Düşmez.** Eğer fump yere düşerse (durumu yere düşmüş olursa) bir zar at. Eğer sonuç tek sayıysa fump tepe taklak olarak yere iner ve durumu güçsüzdür. Fump, her sırasının sonunda GS 10 Çeviklik kurtulma kontrolü yapabilir, başarılı olması halinde kendini düzeltip güçsüz olma durumunu sonlandırabilir.

**Telepatik Keşen.** Fumpun, duygularını sezecek veya düşüncelerini okuyacak tüm etkilere karşı bağışıklığı vardır. Ayrıca tüm kehanet büyülerine karşı da bağışıklığı vardır.

## EYLEMLER

**Dokunac.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m., bir yaratık. isabet: 4 (1z4 + 2) delici zarar ve 2 (1z4) asit zarar. Hedef, her sırasının sonunda GS 10 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 2 (1z4) asit zararı almalı, başarılı olması halinde asit zararının verdiği zararı sona erdirmelidir. Hedefe yapılan *küçük onama* büyüsü de asidin verdiği sürekli zararı ortadan kaldırır.

**Koku Spreyi (1/Gün).** Fumpun çıkış noktası olduğu 6 metrelik konik alan içindeki her bir yaratık başarılı bir GS 10 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da kötü koku bir sıvıyla kaplanmalıdır. Bu sıvıyla kaplanan bir yaratık 1z4 saat boyunca etrafına iğrenç bir koku yayar. Bu sıvıyla kaplanan yaratık, koku yayılmaya devam ettiği müddetçe zehirli değildir ve ondan en fazla 2 metre uzaklıkta olan tüm yaratıklar da zehirli değildir. Bir yaratık kısa molasını suyla, alkolle veya sirkeyle banyo yaparak harcarsa kendini bu kokuadan arındırmış olur.



## KERAYNA

Kacaman dev, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)  
Can Puanı 149 (13x12 + 65)  
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
23 (+6)	10 (+0)	20 (+5)	9 (-1)	14 (+2)	6 (-2)

Beceriler Algı +8, Gizlilik +3  
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 18  
Diller Devce, Karanlıkaltıca  
Zorluk 8 (3.900 DP)

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Kerayna büyük tokmağıyla iki saldırı yapar veya büyük tokmağıyla bir saldırı yapar ve bir defa da Kötü Gözü'nü kullanır.

**Büyük Tokmak.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +9, erim 6 m., bir hedef. Isabet: 19 (3x8 + 6) sersemletici zarar.

**Kötü Göz.** Kerayna, kendisinden en fazla 24 metre uzaklıkta olan ve görebildiği bir yaratığı büyülu olarak GS 14 Karizma kurtulma kontrolü yapmaya zorlar. Yaratık kurtulma kontrolünde başarısız olursa 27 (6x8) zihinsel zarar alır, kurtulma kontrolünde başarılı olursa verilen zararın yarısını alır.

**Kötü Gözün Laneti (Kısa ve Uzun bir molanın ardından yenilenir).** Kerayna Kötü Gözü'nü kullanır ama bu sefer kurtulma kontrolünde başarısız olan yaratık, büyülu şekil bozukluklarıyla (deformasyon) lanetlenmiştir. Bu şekilde vücudunda şekil bozuklukları oluşan yaratığın hızı yarıya inmiştir ve yetenek kontrolleri, kurtulma kontrolleri ve Güç veya Çeviklik temelli saldırı kontrollerinde dezavantajı vardır.

Şekil bozukluğuna maruz kalan yaratık ne zaman uzun bir molayı bitirse kurtulma kontrolünü yeniden yapabilir ve başarılı olursa etkili sonlandırılabilir.

## KERAYNA

Tüm dev türleri arasında en hilkat garibesi ve kötütüclü olanı, çarpık bir şekil alan vücutlarının alçak tavırlarına aynahk yaptığı ilahsız keraynalardır. Bazılarının şekilsiz, sigilli başlarının çevresine rastgele dağılmış ne olduğu belirsiz yüzleri vardır. Başkaları, farklı şekil ve boyutta olan uzuvlara sahiptir veya ne zaman şekilsiz burunlarından nefes alsalar korkunç ulumalar çıkarırlar. Bununla beraber bu acınası görüntüleri nadiren acı veya üzüntü duygularıyla karşılanır çünkü kalplerine ve zihinlerine hükmeden kötülük nedeniyle bu lanete uğramalarının nedeni yine kendileridir.

**Perisel Lanet.** Elfler, keraynaların ırklar arasında en yakışıklı ve güzel olduğu günleri hatırlamaktadır; çok zeki zihinlere ve rakipsiz bir büyü yeteneğine sahip oldukları zamanları. Bununla beraber bu fiziksel mükemmellik kalplerine kadar inmemiş, büyü ve güç için duydukları arzu onları yiyip bitirmiştir.

Keraynalar Perikin'ni fethetmeyi ve oranın sakinlerini köle yapıp, bu yaratıkların sahip olduğu büyü gücünü ellerine geçirmeyi istediler. Tüm periseller birleşip kendi diyarlarını savundular ve keraynalar kendilerini korkunç bir lanete uğramış buldular.

Kalplerinde kötülü vücutlarına yayılır ve fiziksel bir görünümler alırken bu devler birer birer düştüler. Zarafetlerini ve büyü güçlerini kaybeden bu korkunç mahlûkatlar güneşin doğmasıyla kaçılar, nefretlerini besleyip büyümek için dünyanın derinliklerine indiler. Kaderlerine lanet ederek onların bu hale gelmesine neden olan perisellere karşı intikam planları kurnaya başladılar.

**Karanlıkaltı'nın Devleri.** Keraynalar, Karanlıkaltı'nın hem ürkünç hem de güzel mağaralarında yaşar, nadiren yüzeye çıkarlar. İnderinde suya, balığa ve mantar ormanlarına bolca erişime olanakları vardır. Tabii bunlara, keraynalara çok tutan köle işçiler de dâhil edilmelidir. Bu köleler artık işe yaramayınca öldürülür ve yenilir. Kötülük ve ahlaksızlık kerayna toplumunun temel taşlarıdır ki bu toplumda en güçlü ve en zalim devler hüküm sürer. Keraynalar bölgelerini avladıkları düşmanlarının cesetleriyle işaretler, mağara duvarlarının kanla boyar veya öldürdükleri yaratıkların uzuvları ve vücut parçalarını birbirine bağlayıp dikerek iğrenç kukla/işaretler yaparlar.

**Bozuk Beden, Kötü Zihin.** Keraynaların vücutlarındaki bozukluklar onların, tıpkı diğer dev akrabaları gibi taş veya kaya fırlatmalarını veya giysi parçalarının başka bir şey giymelerini engeller. Bununla beraber gözlerinin, burunlarının ve kulaklarının mide bulandırıcı konumları keraynalara güçlü bir algılama yeteneği verir ve onların kolayca başkına uğramalarına veya tuzağa düşürmelerine mani olur.

Keraynaların aç gözlülükleri ve kötülükleri, vücutlarının bozulmasının ve düşüşlerinin merkezinde yatmaktadır ve onlara hala acı vermektedir. Keraynaların işlerine geldiğinde başka yaratıklarla ittifak kurarlarsa doğaları gereği sadakatsizdirler ve bir anda onlara ihanet edebilirler.

**Kötü Gözün Laneti.** Keraynalar kötü göz denilen bir güç kullanarak kendi üzerlerindeki laneti başkalarına geçirebilirler – bu, devlerin bir zamanlar sahip oldukları olağanüstü büyü yapma yeteneklerinin son kalıntısıdır. Bir keraynanın kötü gözü tarafından lanete uğrayan bir yaratığın vücudu büyülu olarak şekil bozukluğuna uğrar, bu kötü ırkı yiyip bitiren acıya ve kötülüğe birinci elden tanık olur.



## MANTARLAR

Kırık kayalardan ve daimi geceden oluşan gökyüzüyle Karanlıkaltı her türden mantara ev sahipliği yapar. Yeryüzündeki bitkilerin yerini alan mantarlar pek çok yer alı türünün yaşaması için hayatı öneme sahiptir; affetmeyen karanlıkta besin kaynağı ve barınak olarak hizmet ederler.

Mantarlar organik maddede ortaya çıkar, bunun ardından bu organizmayı parçalar, tüketir, pislik ve cesetlerle beslenirler. Olgunlaştıkça, yeni mantarlar oluşturmak için es ufak esintide bile hareket eden sporer saçarlar.

Büyümesi için güneş ışığına veya ısıya ihtiyacı olmayan mantarlar Karanlıkaltı'nın her köşesi ve çatlağında bulunur. Yer altındaki diyara sinmiş büyüyle dönüşüme uğrayan Karanlıkaltı mantarları güçlü savunma mekanizmaları veya taklit etmelerine ve saldırmalarına olanak sağlayan yeteneklerle geliştirmişlerdir. En büyük örnekleri sayısız yaratığın içinde yaşadığı ve beslendiği yer altında bulunan engin ormanlar yaratmak için etrafa yayılmıştır.

## GAZ SPORU

İlk gaz sporerlerinin, asalak mantarları sapkın büyüyle besleyen bayköçülerin çürümekte olan cesetlerinden çıktığı düşünülmektedir. Çok uzun süreden beri eşsiz bir bitkisel yaratık halini almış olan bir gaz sporu, herhangi bir cesetten hızlıca ve belirli bir amaca hizmet etmek için ortaya çıkar, Karanlıkaltı'nın en korkulan sakinin kötücül görünüşünün taklidini oluşturur.

**Göz Zorbastının Bıçımı.** Gaz sporu küresel, balona benzeyen bir mantardır. Uzaktan bir bayköçüye benzer ama yaklaşıldıkça gerçek doğası daha da anlaşılır hale gelir. Bu canavar tam ortasında kör, merkezi bir "göze" sahiptir ve köksapları üst tarafından çıkarak bir bayköçünün göz saplarına benzeyen uzuvlar oluşturur.

**Ölüm Patlaması.** Gaz sporu, aynı bir bayköçü gibi havada süzülmesini sağlayan havadan daha hafif gazla dolu olan boş bir kabuktur. Bu kabuğu en zayıf saldırıyla bile delmek yaratığın patlamasına, ölümcül sporlardan oluşan bir bulutun ortaya çıkmasına neden olur. Bu sporerleri soluyan bir yaratık onlara konakçılık yapmaya başlar ve genellikle bir gün içinde ölür. Bunun ardından onun cesedi yeni gaz sporerleri oluşturur.

**Bayköçü Anıları.** Bir bayköçünün cesedinden çıkan gaz sporu bazen ölü konakçısından anılar taşır. Bu gaz sporu patladığında ölümcül sporerleri bu anılarla etrafa yayılır. Bu sporerleri soluyan ve hayatta kalan herhangi bir yaratık bayköçünün bir veya birden fazla anısını da alır ve bayköçünün eski inine, yakındaki ilgi çekici yerlere veya ilgi çekici yaratıklara dair işe yarar bilgiler öğrenebilir.

## ÇİĞİRTKAN

Bir çığırkan, kendini rahatsız eden yaratıkları uzaklaştırmak için kulakları delen bir çığlık atan insan boyutundaki bir mantardır. Başka yaratıklar bu mantarı, bir avın yaklaşmakta olduğunu haber versin diye kullanırken Karanlıkaltı'nın daha zeki ırkları da habersiz gezginleri uzak tutsun diye topluluklarının sınırlarında yetiştirirler.





## GAZ SPORU

*Buyuk bitki, bakiş açısız*

Zirh Seviyesi 5  
Can Puanı 1 (1z10 - 4)  
Hızı 0 m., 4 m. (havada süzülür)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
5 (-3)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)	1 (-5)	1 (-5)

**Zarar Bağışıklıkları** zehir  
Durum Bağışıklıkları kör olma, sağır olma, korkma, felç olma, zehirlenme, yere düşme  
Duyular körgörü 12 m. (bu yarıcının dışında kördür),  
edilen Algı 5  
Diller ----  
Zorluk 1/2 (100 DP)

**Ölüm Patlaması.** Gaz sporu 0 can puanına düştüğünde patlar. Ondan en fazla 8 metre uzaklıkta bulunan tüm yaratıkların başarılı bir GS 15 Bünye kurtulma kontrolü yapması ya da 10 (3z6) zehir zararı alması ve hastalanması gerekir. Zehirlenme durumuna karşı bağışıklığı olan yaratıkların bu hastalığa karşı bağışıklıkları vardır.

Sporlar, hastalanan yaratığın sistemini işgal eder, onu 1z12 + yaratığın Bünye puanına eşit saat içerisinde öldürürler. Eğer yaratık iyileştirilirse bu gerçekleşmez. Yaratık bu sürenin yarısında, sürenin kalanını zehirlenmiş olarak geçirir. Yaratık öldükten sonra 7 gün içinde tam olgunluğa erişecek olan 2z4 tane Minik boyutlu gaz sporu yaratır.

**Korkutucu Benzerlik.** Gaz sporu bir bayköçüye benzer. Gaz sporunu gören bir yaratık başarılı bir GS 15 Zekâ (Doğa) kontrolüyle onun gerçek doğasını, yani bir bayköçü olmadığını bir gaz sporu olduğunu anlayabilir.

## EYLEMLER

**Dokunuş.** *Yakin Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +0, erim 2 m., bir yaratık. *Isabet.* 1 zehir zararı ve hedef yaratık başarılı bir GS 10 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da Ölüm Patlaması özelliğinde anlatılan hastalıkla hastalanmalıdır.

## ÇİĞİRTKAN

*Orta bitki, bakiş açısız*

Zirh Seviyesi 5  
Can Puanı 13 (3z8)  
Hızı 0 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
1 (-5)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

**Durum Bağışıklıkları** kör olma, sağır olma, korkma  
Duyular körgörü 12 m. (bu yarıcının dışında kördür),  
edilen Algı 6  
Diller ----  
Zorluk 0 (10 DP)

**Sahte Görünüm.** Çığırkan hareketsiz olduğu sürece sıradan bir mantardan ayırt edilemez.

## EYLEMLER

**Çılgık.** Parlak ışık veya bir yaratık çığırkandan en fazla 12 metre uzakta, çığırkan 120 metre içerisinde duyulabilen bir çılgık atmaya başlar. Çığırkan, rahatsızlığın kaynağı belirtilen mesafeden (12 metre) uzaklaşmaya ve çığırkanın sırasından sonraki 1z4 sıra boyunca aralıksız çılgık atmaya devam eder.

## MOR MANTAR

Bu morumsu mantar, tabanından çıkan köke benzer dokunaklarını, mağara tabanlarında ilerlemek için kullanır. Bir mor mantarın merkez kütesinden dışarı çıkan dört sap, avlamaya çalıştığı yaratığa karşı kurbacı gibi saldırır, en ufak temas halinde dokunduğu eti anında çürütmeye başlar. Mor mantar tarafından öldürülen tüm yaratıklar hızla çözülmeye başlar. Bu cesetten yeni bir mor mantar çıkar ve 2z6 gün içinde olgunlaşır.

## MOR MANTAR

*Orta bitki, bakiş açısız*

Zirh Seviyesi 5  
Can Puanı 18 (4z8)  
Hızı 2 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
3 (-4)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

**Durum Bağışıklıkları** kör olma, sağır olma, korkma  
Duyular körgörü 12 m. (bu yarıcının dışında kördür),  
edilen Algı 6  
Diller ----  
Zorluk 1/4 (50 DP)

**Sahte Görünüm.** Mor mantar hareketsiz olduğu sürece sıradan bir mantardan ayırt edilemez.

## EYLEMLER

**Çökülür.** Mantar 1z4 Çürüten Dokunuş saldırısı yapar.

**Çürüten Dokunuş.** *Yakin Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 4 m., bir yaratık. *Isabet:* 4 (1z8) çürütücü zarar.



## GALİB SERD

Galib serd kolları ve bacakları olarak hareket eden bodur uzantılara sahip kaya gibi bir yaratıktır. Etrafındaki kayaları ve taşları hareket ettirme yeteneğine sahiptir ve bundan dolayı genellikle taşlık arazide bulunur.

Bir büyü yapıcı güçlü bir büyü aracıyla bir galib serdi Toprak Alemi'nden çağırabilir. Bazı galib serdler o alemin dokunduğu yerlerde doğal olarak da oluşabilir. Galib serdler çoğu unsursala kıyasla daha yüksek bir zekaya sahiptirler. Bu özellikleriyle tehditleri algılamada daha başarılı, bölgelerine giren diğer yaratıklarla iletişim kurmada daha etkilidirler.

**Taş Muhafızlar.** Bir galib serd yaşlanmaz veya yaşamak için başka maddelere ihtiyaç duymaz. Bu da onu mükemmel bir nöbetçi yapar. Güçlü bir meşhuni, bir galib serdi bir taş daireyi veya kutsal bir tepeyi korumakla görevlendirilebilir. Başka bir galib serd yer altındaki bir mezarı veya bir sihirbazın kulesini korumak için yaratılmış olabilir. Eğer isterse bir galib serd kendini sıradan bir kayadan farksız hale getirebilir, yıllar boyu hiç hareket etmeden durabilir.

## GALİB SERD

Orta unsursal, tarafsız

Zırh Seviyesi 16 (doğal zırh)

Can Puanı 85 (9z8 + 45)

Hızı 6 m. (yuvarlanırken 12 m., yokuş aşağı yuvarlanırken 24 m.)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
20 (+5)	14 (+2)	20 (+5)	11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

**Zarar Dirençleri** büyüsz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

**Zarar Bağışıklıkları** zehir

**Durum Bağışıklıkları** bitkinlik, felç olma, zehirlenme, taşlaşma

**Duyular** karagörü 24 m., titrerhis 24 m., edlgen Algı 11

**Diller** Yerel

**Zorluk** 6 (2.300 DP)

**Sahte Görünüm.** Galib serd hareketsizken normal bir kayadan ayırt edilemez.

**Yuvarlanma Hücumu.** Eğer galib serd, bir hedefe doğru en az 8 metre düz bir çizgide ilerlerse ve aynı sırada (bu sırasnda) o hedefe başarılı bir darbe saldırısı yaparsa hedef fazladan 7 (2z6) sersemletici zarar alır. Hedef bir yaratıksa GS 16 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmak ya da yere devrilmelidir.

## EYLEMLER

**Darbe.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +8, erim 2 m., bir hedef.

**İsobet:** 12 (2z6 + 5) sersemletici zarar.

**Kayalar Canlandır (1/Gün).** Galib serd kendisinden en fazla 24 metre uzakta bulunan ve görebildiği kayaları büyüülü olarak canlandırır. Canlandırılmış bir kayanın oyun bilgileri ve puanları sunlar haric olmak üzere galib serd ile aynıdır: Canlandırılmış kayanın 1 Zekâ puanı ve 1 Karızma puanı vardır; tıslanmaz veya korkutulamaz ve bu eylem seçeneğinden [Kayalar Canlandır (1/Gün)] yoksundur. Canlandırılmış bir kaya, galib serd konsantrasyonunu (bir büyüye konsantrasyon oluyormuşçasına) koruduğu sürece 1 dakikadan uzun olmamak şartıyla varlığını sürdürür.

Bir galib serd Asıl Alem'e sonsuza değin bağlıdır. Bundan dolayı öldüğünde Toprak Alemi'ne geri dönmaz. Onların mükemmel hafızaları vardır ve tehdit olarak görmediği yaratıklarla, kendi çevresine ait bilgileri seve seve paylaşır.

**Taş Bağı.** Bir galib serd etrafındaki toprak ve zemine bir olabilir. Bu da ona çevresindeki taşları ve kayaları sanki canlıymış gibi hareket ettirmesine izin verir. Galib serd bu taşları kullanarak davetsiz misafirleri korkutur ve korumakla görevlendirildiği şeyi savunur. Bu misafirlere yaklaşması gerektiğinde uzuvlarını gövdesine basarak ve inanılmaz bir hızla ileri doğru yuvarlanmaya başlar.





## ÇÖRTEN

Orta unsursal, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)

Can Puanı 52 (7x8 + 21)

Hızı 12 m., uçuş 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	6 (-2)	11 (+0)	7 (-2)

**Zarar Dirençleri** adamantın olmayan büyüüs silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

**Zarar Bağışıklıkları** zehir

**Durum Bağışıklıkları** bitkinlik, taşlaşma, zehirlenme

**Duyular** karagözü 24 m., edilgen algı 10

**Diller** Yerele

**Zorluk** 2 (450 DP)

**Sahte Görünüm.** Çörtlen hareketsizken sıradan bir heykelden ayrırt edilemez.

## EYLEMLER

**Çoklusaldrı.** Çörtlen iki saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve diğeri pençeleriyle.

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef.

Isabet: 5 (126 + 2) delici zarar.

**Pençeler.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef.

Isabet: 5 (126 + 2) kesici zarar.

## ÇÖRTEN

Büyük binaların tepelerini süsleyen hareketsiz heykeller, garip, bukinsu taşlara benzeyen bu kötticül, toprak unsursal yaratıklardan esinlenmiştir. Bir çörtlen taştan binalar arasında veya harabelerde dolanır, herhangi bir heykel kadar hareketsiz durur ve harekete geçtiği anda yarattığı korkudan dolayı atılan çığlıklardan ve kurbanlarına verdiği acıdan büyük bir zevk alır.

**Canlı Taş.** Çörtlenler taşlı yamaçlara ve dağlara tutunur veya yer altı mağaralarının çıkıntılına tüneler. Şehirlerdeki binaların çatılarında gezerler, kalelerin ve katedrallerin yüksek taş kemerlerine ve payandalarına dadanırlar ve cansız görünecek kadar hareketsiz durmayı becerirler. Yıllar boyu hareketsiz durma yeteneklerinden dolayı çörtlenler ideal bekçilerdir.

**Ölümcül Şöhret.** Çörtlenlerin, zalim olma yönünde bir şöhretleri vardır. Davetsiz misafirleri korkutsun diye çörtlenlere benzer şekillerde oyulan süsler pek çok kültürün mimari yapısında bulunmaktadır. Bu heykeller sadece birer süs olsa da gerçek çörtlenler, habersiz kurbanlarını tuzağa düşürmek için saklanırlar. Bir çörtlen uzun süren nobetinde kendini eğlendirmek için böcekleri ve kuşları yakalayıp onlara işkence etse de uzun bekleyişli bilinçli yaratıklara acı çektiği istediğini daha da körükler.

**Zalim Hizmetkârlar.** Çörtlenler kurnaz ve zeki bir efendiden hızlıca ilham alabilirler. Efendisinin evini korumak, davetsiz misafirlere işkence yapıp öldürmek gibi basit görevlerin yanında en az çabayla en çok acı ve kargaşa yaratabilecekleri görevleri severler.

Çörtlenler bazen kontrolsüz kaos ve yıkım eğilimleri nedeniyle zebanilere hizmet ederler. Bunun yanında güçlü büyü yeticiler, kapıları ve duvarları gözlesin diye çörtlenleri kolayca hizmetlerine alabilirler. Çörtlenler, kayanın sabrına ve metanetine sahiptirler ve hiç şikâyet etmeden en zalim efendiyi yıllar boyu hizmet edebilirler.

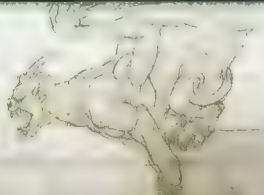
**Unsursal Doğuş.** Bir çörtlenin havaya, yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

## UNSURSAL KÖTÜLÜĞÜN KIRINTILARI

Unsursal Toprak Âlemi'nin kötü Efendisi Oğremoch, diyarında yürürken geçtiği yerlerde kırık kaya parçaları bırakır. Bilinç kırıntısına sahip olan bu kırık taş parçaları, içlerinde bulunan kötü efendinin özülle uğuldardır. Yıllar boyunca muğlak bir biçim aldıktan sonra çörtlenler haline gelir ve canlanırlar.

Oğremoch çörtlenleri kasten yaratmaz, onlar onun kötülüğünün vücut bulmuş halidir. Çörtlenler, Oğremoch'un nefret ettiği unsursal hava dünyasının ucuz bir kopyasıdır. Canlı taştan, ağır yaratıklar olsalar da uçuşa yeteneğine sahiptirler. Yaratıcıları gibi başta gaarkalar olmak üzere Unsursal Hava Âlemi'ne yönelik köklü bir nefretleri vardır ve her fırsatta o âleme ait bir yarattığı yok etmek için ellerinden geleni yaparlar.

Çörtlenler kendi âlemlerindeyken Oğremoch'un, Ruzgâr Dukleri'nin yaşadığı ve onlara hizmet eden gaarkaların bulunduğu Unsursal Hava Âlemi'ndeki Aba ya fırlattığı taş parçaları oyartar.



## CİNLER

Cinler artık öykülere ve efsanelere karışmış, ender bulunan unsursal yaratıklardır. Asıl Âlem'de sadece birkaç tane vardır. Gerisi Unsursal Âlemler'dedir; debdebeli saraylarda yaşar, onlara inanan köleler tarafından hizmet edilirler.

Cinler kudretli oldukları kadar zeki, büyüyleyi oldukları kadar gururludurlar. Kibirli ve yozlaşmış olan bu yaratıkların ilahlar ve cinlerin gücüne meydan okuyacak birkaç yaratık haric olmak üzere başka kimsenin sahip olmadığı, bilgiden kaynaklanan güçlü bir üstünlük hisleri vardır.

**Unsursalların Yaratıkları.** Bilinçli, yaşayan bir yaratığın ruhu herhangi bir unsursal âlemdeki ilkel öyle birleştiğinde ortaya bir cin çıkar. Bu duruma çok nadiren rastlanır. Bu şekilde unsursal nitelik kazanmış olan bir ruh cinin özünü oluşturmaz.

Bir cinin, ona biçim vermiş olan ruhla genellikle hiçbir bağlantısı olmaz. Çünkü bu ruh, cinin biçimini, cinsiyetini ve belki bir veya iki önemli kişisel özelliğini belirlenir ama yaşam taşından başka bir şey değildir. İnsanlarla benzeseler de cinler fiziksel biçim almış unsursal ruhlardır. Diğer cinlerle çiftleşmez veya çocuk doğurmazlar. Çünkü tüm cinler ruhların ve unsursal güçlerin gizemli birleşiminden yaratılmıştır. Yaşamının temeli olan ruha arasında güçlü bir bağ olan bir cin, bir ölümlüyle birleşip çocuk sahibi olabilir ama böyle birleşmelerden doğmuş olanlara çok ender rastlanır.

Bir cin yok olduğunda ardında giydiklerine veya taşadıklarına ek olarak sadece asil özünü gösteren bir ipuçundan başka bir şey bırakmaz: Bir avuç toprak, bir anlık esinti, bir ateş ve duman patlaması veya bir su ve köpük karışımı.

**Yönet ya da Yönetil.** Ölümlü köleler bir cinin gücünü ve kendini beğenmişliğini doğrulamak için varlardır. Onu pohpohlayan yüz kişinin sesi bir cinin kulaklarına müzik gibi gelir; ölümlü yere kapanan iki yüz ölümlü köle, o cinin efendi ve sahip olduğuna gözler önüne serer. Cinler köleleri canlı mal olarak görürler ve malsız bir cin, kendi türü arasında hiçbir şeydir. Bundan dolayı çoğu cin kölelerine büyük değer verir, onlara maiyetinin en önemli üyeleri olarak davranır. Köti cinler kölelerini tehdit ve onları istismar etse de asla onları işe yaramayacak hale getirmezler.

Kölelere olan sevgilerine zıt olarak çoğu cin hizmet altına alınmaktan nefret eder. Bir cin sadece rüsvete kandırıldığında veya büyüyle zorlandığında başka birinin emirlerine itaat eder. Tüm cinler atı oldukları unsursal âlemlerin gücüne sahiptir ama çok azı bunun yanında dilek verme gücüne de sahip olur. Bu nedenlerden dolayı ölümlü büyü yapımcılar ve bilgeler, bir cini hizmetlerine almanın yollarını ararlar.

**Yozlaşmış Soyluluk.** Soylu cinler kendi türlerinin en enderidir. İstediklerini almaya alışmış ve arzularındaki nesneler karşılığında dilek bahsetme yeteneklerini kullanmayı öğrenmişlerdir. Bu daimi lüks düşkünlüğü onları yozlaştırırken gerçeklik üzerinde sahip oldukları güç nedeniyle burnu büyük ve kibirli olmuşlardır. Büyük sarayları mucizelerle ve hayal gücünün ötesindeki nesnelerle doludur.

Soylu cinler diğer cinlerin kiskançlığına ve imrenmesine sahiptir, ellerine geçen her fırsatta üstünlüklerini tekrar ve tekrar gösterirler. Diğer cinler, soylu cinlerin etkisine saygı duyarlar çünkü gerçekliği istediği gibi değiştirebilecek bir yaratığı inkâr etmenin bir çok akıllıca olmadığını bilirler. Bir cin

herhangi bir soylu cine bağlı değildir ama bazen bir soylu cine başkaldırmaya ve sonuçlarına boyun eğmeye cesaret edebilirler.

**İbadetin Gücü.** Cinler ilahları güçlü varlıklar olarak kabul ederler ama onların yanında olmak veya onlara ibadet etmek yönünde hiçbir istekleri yoktur. Dindarların sonu gelmez dalkavukluklarını ve kedi gibi miyavlamalarını yorucu bulurlar—tabii bunlar kendilerine yapılmıyorsa.

Mucizevi güçleri, ikametlerinin debdebesi ve kölelerinin sayısı bazı cinlerin kendilerini ilahlar kadar güçlü olduklarına ikna etmelerine neden olabilir. Hatta bazıları—tüm bir kıtada veya başka dünyalarda—yaşayan ölümlülerinin kendi önderine yere kapanmasını bile talep edebilir.

## DAOLAR

Daolar, Unsursal Toprak Âlemi'nin ağgözlü ve kötü niyetli cinleridirler. Değerli taşlardan ve nadir metallerden yapılmış mücevherlerle kendilerini süslerler ve uçtuklarında vücutlarının alt kısmı dönen kum fırtınaları halini alır. Bir dao, başka bir dao tarafından kiskanılmıyorsa mutlu değildir.

**Parlayan Her Şey.** Daolar Unsursal Toprak Âlemi'nde karmaşık tünellerde ve maden cevherlerinin aydınlatığı mağaralarda yaşarlar. İçinde yaşadıkları bu labirent gibi yerler sürekli genişler çünkü daolar etraflarında kayalar işler ve şekillendirirler. Daolar başkalarının fakirliğinden veya şanssızlığından hiç etkilenmez. Bir dao, ölümlülerin yemeklerinin lezzetini arttırmak için baharat kullanması gibi yiyeceğinin tadını güzelleştirmek için yemeginin üzerine değerli taş ve altın tozu serperbilir.

**Topragın Efendileri.** Bir dao asla bir ölümlüye yardım etmez. Tabii bir çıkar, özellikle işin ucunda bir ganimet varsa bu durum değişir. Cinler arasında daolar, ifritlerle sadece selamlaşma ve ticaret özelinde konuşurlar ama ne cinnilere ne de maridlere karşı nefretten başka bir şey hissetmezler. Unsursal Toprak Âlemi'nde yaşayan diğer ırklar, daima uçan toprak adalarında labirentlerde çalıştırarak yeni köleler peşinde koşan daolardan kaçınırlar.

**Gururlu Köleciler.** Daolar paranın alabileceği en iyi köleleri ister, onları sürekli depresyonla sarılsan yer altındaki tehlikeli diyarlarında çalışmaya zorlarlar.

Daolar başkalarını köle yapmaktan ne kadar büyük bir zevk alırlarsa köle olmaktan da o kadar nefret ederler. Güçlü sihirbazların daoları Asıl Âlem'e çektiği ve onları büyütlü mücevher taşlarının veya demir mataraların içine hapsettikleri bilinir. Ne yazık ki daoların şanssızlığına, ağgözlü olan bu yaratıklar güçlü büyü yapımcı tarafından kolaylıkla kandırılır ve hizmete alınırlar.

## CİNNİLER

Unsursal Hava Âlemi'nin gururlu ve duygusal cinleri olan cinniler mavi tenli ve kara gözlü; çekici, uzun boylu, kas ve yapılı insanlardır. Havadar, parlak ipekler giyerler ki bunlar rahatlık için olduğu kadar kaslarını göstermek için tasarlanmıştır.

**Havali Güzelli Düşkinleri.** Cinniler devasa çadırlarla veya mucizevi binalar, avlular, fiziksel havuzlar ve bahçelerle süslü, havada uçan buluttan adalarda hüküm sürerler. Rahatlık ve kolaylık yaratıkları olan cinniler sulu meyveleri, keskin şarapları, kaliteli kokuları ve güzel müziği severler.

Cinniler şakacılıkları ve ölümlülere karşı olan sevecen doğalarıyla bilinirler. Cinler arasında cinniler kibirli gördükleri ifritler ve maridlerle iyi geçinirler. Daolardan

açık açık iğrenirler ve en ufak bir kıskırtma, saldırmaları için yeteleridir.

**Rüzgârın Efendileri.** Havanın efendileri olan cinniler yaratıkları ve yönlendirdikleri rüzgârların üzerinde hareket eder, hasta yarınlarında başkalarını da taşıyabilirler. Bir cinniye karşı duran yaratık, rüzgârın ve fırtınanın saldırsına uğrar. En kötü durumda bu cinni yine rüzgârı yardımıyla kaçabilir. Bir cinni kaçarken alt gövdesi dönen rüzgârlardan oluşan bir süturn halini alır.

**Hizmetçiler, Hizmetkârlar.** Cinniler, hizmetçi veya efendi olmanın kader tarafından belirlendiğine ve hiçbir varlığın kaderden üstün olmadığına inanırlar. Bundan dolayı tüm cin soyu içinde cinniler, bundan keyif almazlar da başkasına hizmet etmeye en yakın olanlardır.

Cinniler, hizmetkârlarına saygı duyarlar, onları korurlar ve onlara kıbarca davranırlar çünkü bunları hak etmedikleridir. Çok nadiren onlardan ayrılmayı kabul ederler.

Bir cinniden kusa süreliğine hizmetine girmesini isteyen bir ölümlü onu güzel hediyelerle veya pohpohlayarak ikna edebilir. Bununla beraber güçlü sihirbazlar böyle nezaket kurallarıyla çalışmazlar. Onları çağırabilir, hizmetlerine zorla bağlayabilirler hatta yüzüklerini kullanarak bir cinniyi mahkûm edebilirler. Uzun süreli hizmetkârı cinninin canını sıkar ve mahkûmiyet kabul edilemez. Cinniler, kendi türünden olanları çağlar boyu sihirli lambalara, şişelere ve üflemeli çalgılara hapseden zalim sihirbazlardan her zaman nefret etmişlerdir. İhanet, özellikle bir cinninin güvendiği ölümlüden gelirse sadece ölümlü karşılık bulabilecek iğrenç bir eylemdir.

## İFRİTLER

Unsursal Ateş Âlemi'nin ırı yarı ve hantal cinlerinden olan ifritler ateşin efendileridir. Ateşe karşı başgışıklıdır vardır ve istedikleri an ateş yaratabilirler. Kaliteli ipek kaftanları ve şam kumşından cübbeleri lav kurnızısı veya kömür karası derilerinin üzerine giyerler. Kendilerini pirinç ve altın kolyelerle, zincirlerle ve yüzüklerle bezeler. Bir ifrit uçarken vücudunun alt kısmını duman ve közden oluşan bir süturn haline getirir.

**Kıbrılı ve Zalim.** İfritler acımasızlık derecesinde aldatıcı, kurnaz ve zalimdirler. Hizmet altına alınmaktan nefret ederler ve kendilerine yanlış yapanlardan intikam alıncaya kadar peşlerini bırakmazlar. İfritler doğal olarak kendilerini böyle görmezler ve kendi çıkarlarına her şeyden çok önem verdiklerini kabul etmeler de soylarının adil ve düzenli yaşadığına inanırlar.

**Garazlı Köleciler.** İfritler, kendilerinden başka diğer tüm yaratıkları düşmanlar veya muhtemel köleler olarak görürler. Asıl Âlem'i ve diğer unsursal âlemleri yağmalar, kendilerine yeni köleler yakalar ve onları Unsursal Ateş Âlemi'ne geri getirirler. İfritler baskıcı tiranlar olarak hüküm sürer, köleleri arasında sadece en zalimlerin yükselmesine izin verirler. Köleleri idare edenlere bir kırbaç verilir ki alt takımı hizada tutabilsin.

**Âlem Yağmacıları.** Çoğu ifrit Unsursal Ateş Âlemi'nde ikamet eder. Bu âlemde ya kaynayan ateş göllesiyle çevrili siyah cam ve bazalttan yapılmış büyük kubbeli kalelerinde yaşıyor ya da meşhur Pirinç Şehri'nde otururlar. Buna ek olarak hizmetçileriyle ve köleleriyle dolu olan ifrit askeri tüsleri tüm âlemlere yayılmış durumdadır.

Asıl Âlem'de ifritler yarıadağlar ve çöller gibi ateşli ve sıcak yerlerde yaşarlar. Çöle olan sevgileri onları, çötlün

rüzgârlarına binen cinnilerle ve toprağa bağlı olan daolarla karşı karşıya getirir. İfritler, her iki ırkın tarih boyunca şiddetli bir savaşa tutuştuğu maridlerden nefret ederler.

## MARİDLER

Unsursal Su Âlemi'ne ait olan maridler cin türünün en harikadeleridir. Bütün cinler büyük bir güce sahip olsalar da en alt seviyede ki marid kendini uçarı cinniden, toprağı seven daodan ve ateşli ifritten üstün görür.

Büyük ve balıgımsı olan maridler garip görüntüslü yaratıklardır. Kaliteli yeşeller ve renkli pantolonlar, giymeyi en çok sevdikleri giysilerdir. Deniz meltemi kadar yumuşak veya kayalı yamaçlara vuran fırtına dalgaları kadar gür bir sesle konuşurlar. Uçarken alt gövdeleri köpüklü su süturnları halini alır.

**Su Efendileri.** Su bir maridin doğal özüdür ve suya istediği biçimi verebilir. Bir marid suyun üzerinde yürütebilir, onun altında nefes alabilir. Suyu yaratabilir veya havadaki su buharından sis bulutları yaratabilir. Hatta kendini bir sese bile dönüştürebilir veya düşmanlarını sersemletmek için suyu bir silah olarak kullanabilir.

**Maridlerin Evleri.** Maridlere Asıl Âlem'de pek rastlanmaz.

Onlar Unsursal Su Âlemi'nde bulunan görkemli ve büyüleyici mercan kalelerde yaşarlar. Bu kaleler su âleminin derinliklerinde yüzlerler ve kölelerle misafirlerin yaşayabileceği, havayla dolu şaşal odaları vardır.

Bir marid kölelerinden çok şey ister. Onları sadece sahibiyet göstergesi için ister. Bununla beraber becerikli köleler elde etmek ve saraylarında kullanmak için ölümlü sanatçıları, göstericileri veya hikâye anlatıcıları kaçırmaktan da çekinmezler.

**Bencil Üstünler.** Tüm maridler bir tür soyluluk unvanı taşırlar. Bu yaratıklar arasında şahlar, sultanlar, müftüler ve hudivler her yerdedir. Bu unvanların çoğu sadece maridlerinki kendi üstünlüklerinin basit yansımasından başka bir şey değildir.

Maridler başkalarını -ki bunlara diğer cinler de dahildir- böyle veya böyle kendilerinden aşağıda görürler, bazıları fakir kuzenleri başkaları can sıkıcı tipler olur. Cinnilere tahammül eder, daoları sevmek ve ifritlerden nefret ederler.

İnsanumsal, maridlerinki tahammül etmek zorunda oldukları yaratıklar arasında aşağı sıradadırlar. Ama bazen güçlü büyücülere ve önemli idarelerde neredeyse kendileriyle eşit seviyedeymiş gibi davranırlar. Böyle yapmak arada bir zararlı sonuçlar doğurur. Çünkü büyütçü maridler deniz kabuklarını, şişelerini ve lambalarını içine hapsedmişlerdir. Rüsvet vermek ve pohpohlamak maridlerle uğraşırken takip edilecek en iyi yollardandır. Çünkü onların gözünde yaltaklanan bir ölümlü, yerini bilen bir yaratıktır.

**Kaprisli Hikâyeciler.** Maridler becerikli hikâyecilerdir.

En sevdikleri hikâyeler genelde maridlerinki ve özdele de olaya konu olan maridin kahramanlıklarının anlatıldığı hikâyelerdir. Süslü ve meraklı maridler sıklıkla ve büyük bir yaratıcılıkla yalan söylerler. Aldatmacalarında her zaman kötü değillerdir ama abartmaları kendilerine uygundur. Maridler, hikâye anlatırken sözlerinin aşağı seviyedeki bir yaratık tarafından kesilmesini suç olarak görürler ve böyle bir suç işlemek bir maridin öfkesini üzerine çekmenin en kesin yollarından biridir.





"İÇ ALEMLERİN BÜYÜK KASVETLİ ÇIĞCIRUNA HOŞ  
GELDİNİZ. ARTIK ÖRTÜLÜ DERİNLİKLERİN KRALİÇESİ,  
ELİHAS KATEDRALIN AYINÇISI, BAKIRTAŞI AŞASININ  
KORUMACUSU VS. VS. DIAN KUDRETLİ VE MERHAMETLİ  
HATUN ZAFARA EL-YİL CİN ZARAIN'IN KÖLELERİSİNİZ."  
-GÖRTEN BAŞ KAHYANIN STANDART SELAMLAŞMASI

## DAO

Büyük unsursal, tarafsız kötu

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)  
Can Puanı 187 (15x10 + 105)  
Hızı 12 m., kazma 12 m., uçma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
23 (+6)	12 (+1)	24 (+7)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)

Kurtulma Kontrolleri Zek +5, Bil +5, Kar +6  
Durum Bağışıklıkları taşlaşma  
Duyular karagörü 48 m., edilgen algı 11  
Diller Yerele  
Zorluk 11 (7.200 DP)

**Yeryolu.** Dao büyüüz, işlenmemiş toprağın ve kayanın içinden kayarak (kazma hızıyla) geçebilir. Böyle yaparken içinden geçtiği maddeyi etkilemez.

**Unsurul Son.** Dao ölürse bedeni kristal toza döner, geride sadece giydiği veya taşıdığı şeyler kalır.

**Doğal Büyüyapımı.** Daonun büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 14, büyüü saldırılara +6). Dao, doğal olarak şu büyüler, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İsteddiği an: büyüü tespit et, iyile kütüü bul, taştırış  
3/gün: diller, kapıduvar, yeri oynat  
1/gün: ölem geçişi, gazol, görünmezlik, hayali katil, taş duvarı,  
unsursal çağır (sadece toprak unsursal)

**Sağlam.** Dao, onu yere devirecek etkilere karşı yapacağı Güç ve Çeviklik kurtulma kontrollerinde avantaja sahiptir.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Dao iki yumruk saldırısı veya iki balıyoz saldırısı yapar.

**Yumruk.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +10, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 15 (2z8 + 6) sersemletici zarar.

**Balıyoz.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +10, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 20 (4z6 + 6) sersemletici zarar. Eğer hedef Kocaman veya daha küçük boyutlu bir yaratıksa GS 18 Güç kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir.



## AYRIT: CİN GÜÇLERİ

Cinlerin, büyüler de dâhil olmak üzere çeşitli büyülu yetenekleri vardır. Hatta birkaçının görünüşlerini veya gerçekliği doğasını değiştirebilmelerini sağlayan daha büyük güçleri vardır.

**Kılıklar:** Bazı cinler kendilerine benzer yaratılmış gibi görünmek için kendilerini yanılsamalarla (ilüzyon) gizleyebilirler. Böyle cinler doğal olarak istedikleri an *kendini gizle* büyüsunu, normalde olduğundan daha uzun bir süre boyunca etkin olacak şekilde yapabilirler. Daha güçlü cinler günde bir ile üç defa *gerçek başkalaşım* büyüsunu, normalde olduğundan daha uzun bir süre boyunca etkin olacak şekilde yapabilirler. Bu cinler sadece kendi biçimlerini değiştirebilirler ama çok azı bu büyüyü başka yaratıklar ve nesneler üzerinde de kullanabilir.

**Dilekler:** Cinlerin sahip olduğu dilek bahsetme gücü olumlular arasında efsane halini almıştır. Sadece soylu cinler gibi çok güçlü cinler bu ihsana sahiptir. Bu guce sahip olan belirli bir cin, cin olmayan bir yaratığa bir ile üç dilek hakkı verebilir. Cin, dilek gucu bahsettiğinde belirli bir süre (genellikle 1 yıl) bu gücünü tekrar kullanamaz. Bunun yanında acunsal yasalar belirli bir cinin belirli bir yaratığa o yaratığın hayatında sadece bir kez böyle bir hak vermesini mecbur kılmıştır.

Dilek bahsetmek için cinden en fazla 24 metre uzaklıkta olan bir yaratık, gerçekleşmesini gördüğü şeyi beyan eder. Bunun ardından cin, bu yaratığın adına, bu yaratığın istediği şeyin gerçekleşmesi için *dilek* büyüsunu yapar. Cinin doğasına bağlı olarak büyüyü yapan cin, beyan edilen dileğin anlatılması esnasında kullanılan ifadeler arasındaki boşluklardan yararlanarak bu dileğin boşa gitmesini veya istenenden farklı sonuçlar doğurmasını sağlayabilir. Bu sapırma genellikle cinin faydasına olacak şekildedir.

## CİNNİ

Büyük unsursal, kaotik iyi

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)  
Can Puanı 161 (14±10 + 84)  
Hızı 12 m., uçma 36 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
21 (+5)	15 (+2)	22 (+6)	15 (+2)	16 (+3)	20 (+5)

Kurtulma Kontrolleri Çev +6, Bil +7, Kar +9  
Zarar Bağışıklıkları yıldırım, gümbürtü  
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 13  
Diller Vinal  
Zorluk 11 (7.200 DP)

**Unsursal Son.** Cinni ölürse bedeni ılık bir esintiye döner, geride sadece giydiği veya taşıdığı şeyler kalır.

**Doğal Büyüyapımı.** Cinninin büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 17, büyüülü saldırılara +9). Cinni, doğal olarak şu büyülerini, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstedigi an: büyüü tespit et, iyiyile kötüyü bul, şok dalgası

3/gün: diller, rüzgâr adımı,  
yemek ve su yarat (su yerine şarap yaratabilir)  
1/gün: dilem geçişi, büyük imge, gazol, görünmezlik,  
unsursal çağır (sadece hava unsursalı), yaratılış

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Cinni iki pala saldırısı yapar

**Pala.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +9, em 2 m., bir hedef. İsabet: 12 (2z6 + 5) kesici zarar ve 3 (126) yıldırım veya gümbürtü zararı (cinni seçer).

**Fırtına Yarat.** Cinninin görebildiği ve ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan bir nokta etrafında büyülu olarak 2 metre yarıçaplı ve 12 metre yüksekliğe sahip dönen bir hava silindiri ortaya çıkar. Bu fırtına, cinni konsantrasyonunu (bir büyüye konsantrasyon oluyormuşçasına) koruduğu sürece var olur. Cinninden başka herhangi bir yaratık bu fırtınaya girerse başarılı bir GS 18 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da bu fırtına tarafından durumu kısıtlanmalıdır. Cinni, eylem olarak bu fırtınayı, onun tarafından kısıtlanmış yaratıkları beraber 24 metre hareket ettirebilir. Eğer cinni onu göremezse fırtına sona erer.

Bir yaratık eylemini kullanarak kendisi de dâhil olmak üzere fırtına tarafından kısıtlanan yaratıkları kurtarmak için GS 18 Güç kurtulma kontrolü yapabilir. Eğer başarılı olursa hedef yaratık artık kısıtlanmıştır değildir ve fırtınanın dışındaki en yakın yere ilerler.



"BÜYÜK SULTANIN ORDULARI SEYANLARI GÜÇLENDİRİLMİŞTİR. SARAM BİNLERCE BAŞTİYÜBİZİN SİHRİYLE KORUNMAKTADIR. HAZİNELERİNİN BAŞINDA KIZIL EDERHALAR VE ATEŞ UNSURSALLARI NÖBET TUTAR. İFRİTİN DİLLERE DESTAN MAHZENLERİNİ YAĞMALAYAN VE HAYATTA KALAN KİŞİYE DÜHAMİŞTİR. BİNLERCE RÜZGÂRIN LUTFLUYA SİZ İLK OLABİLİRSİNİZ."  
-BİR ÖAKNI, HALİFESİNİ MİRİNÇ  
ŞEHİRİNDEKİ KÖMÜR SARAYI'NDA  
BULUNAN SİHRİLİ BİR LAMBADAN  
KURTARISINLAR DİYE MACERACILARI  
AVARTIMAYA ÇALIŞIYOR.

## İFRİT

Büyük unsursal, adil kötü

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)

Can Puanı 200 (16z10 + 112)

Hızı 16 m., uçma 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
22 (+6)	12 (+1)	24 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Kurtulma Kontrolleri Zek +7, Bil +6, Kar +7

Zarar Bağışıklıkları ateş

Duyular karagöru 48 m., edilgen Algı 12

Diller Yanal

Zorluk 11 (7.200 DP)

**Unsuralsan.** İfrîr ölüşe bedeni ateş ve duman bulutu halinde yok olur, geride sadece giydiği veya taşıdığı şeyler kalır.

**Doğal Büyüyapımı.** İfrîtin büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 15, büyüü saldırılara +7). İfrît, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İsteddiği an: büyüü tespit et

3/gün: büyüü/küçüü, diller

1/gün: âlem geçişi, ateş duvarı, büyük imge, gazol, görünmezlik, unsursal çağır (sadece ateş unsursalı)

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** İfrît iki pala saldırısı yapar veya Alev Fırlat eylemini iki defa kullanır.

**Pala.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +10, erim 2 m., bir hedef. İsbet: 13 (Z26 + 6) kesici zarar ve 7 (Z26) ateş zararı.

**Alev Fırlat.** Mesafeli Büyü Saldırısı: Saldırısı +7, mesafe 48 m., bir hedef. İsbet: 17 (5z6) ateş zararı.



"MARİD, SİHRİLİ LAMBANIN KÖNDEN SU GİBİ AKTI VE  
"DİLEĞİNİZ EHRİMDİR." DEDİ. SEVİNÇTEN BELİNE DÖNEN  
BUÇUKLUK, ÖLÜMSÜZLÜK İSTEDİ. BUNUN ÜZERİNE  
MARİD ONU, ÖLMEDEN ÖNCE VERDE ÇİRPİP DURAN  
BİR BALIÇA DÖNDÜRDÜ. BÖYLECE BİZİN BUÇUKLUK  
OĞLAR BOYU ANLATILAN BİR HİKAYE OLDU VE SANIRIM  
ÖLÜMSÜZLÜK İSTİĞİNE DE BU ŞEKLİDE KAVIŞTI."  
-KESTO PARLAKÖZ, MÖHÜR ŞEHİR'NDEKİ  
BİR KİTAPÇI OLAN "AĞILAN PEÇENİN SAHİBİ"



## MARİD

Büyük unsursal, kaotik tarafı

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)

Can Puanı 229 (1710 + 136)

Hızı 12 m., uçuş 24 m., yüzme 36 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
22 (+6)	12 (+1)	26 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	18 (+4)

Kurtulma Kontrolleri Çev +5, Bil +7, Kar +8

Zarar Dirençleri asit, soğuk, yıldırım

Duyular körgörü 12 m., karagörü 48 m.,

edigen Algı 13

Diller Sunal

Zorluk 11 (7.200 DP)

**Yüzgezer.** Marid havayı ve suyu soluyabilir.

**Unsuralsal Son.** Marid blürse bedeni suya ve köpuşe dönüşerek yok olur, geride sadece gıydığı veya taşıdığı şeyler kalır.

**Doğal Büyüyapımı.** Maridin büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 16, büyüldü saldırılara +8). Marid, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstedildiği an: büyüü tespit et, iyile kötüyü bul, sis bulut, su yarat yok et, yemek ve içeceği temizle  
3/gün: diller suda yürüme, sunefesi  
1/gün: ölem geçişi, gazol, görünmezlik, suya hükmet, unsursal çağır (sadece su unsursalı)

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Marid iki tane üç dişli mızrak saldırısı yapar.

**Üç Dişli Mızrak.** Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı:

Saldırıya +10, erim 2 m. veya mesafe 8/24 m., bir hedef. İsbet:

13 (2z6 + 6) delici zarar veya bir yakın dövüş silahı saldırısı yapmak için iki elle kullanılıyorsa 15 (2z8 + 6) delici zarar.

**Su Püskürt.** Marid, büyüü olarak 2 metre genişliğinde ve 24 metre uzunluğundaki bir hat boyunca su püskürtür. Bu hattaki her yaratık GS 16 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olan bir hedef 21 (6z6) sersemletici zarar alır ve Kocaman veya daha küçük boyutlu bir yaratıksa mariddan 8 metre geriye itilir ve yere düşer. Başarılı olan bir hedef verilen sersemletici zararın yansını alır ama ne geri itilir ne de yere düşer.

# HAYALET

Hayalet, bir zamanlar yaşamış olan bir yaratığın ruhudur. Hayattayken onun için önemli olan belirli bir yere, yaratığa veya nesneye bağlıdır.

**Bitmemiş İşler.** Bir hayalet yaşıyorken sona erdiremediği görevlerini tamamlamak ister. Öldüğünün intikamını almanın, ettiği bir yemini yerine getirmenin veya sevdiği birine bir haber iletmenin yollarını arar. Bir hayalet öldüğünün farkında olmayabilir. Bundan dolayı hayattayken yaptığı şeyleri yapmaya devam eder. Başka hayaletler belirli bir ailenin veya organizasyonun tüm üyeleri ölünceye değin öbür dünyaya ilerlemeyi reddettiği için kötülük ve nefrette dolu olabirler.

Bir bölgeyi hayaletten arındırmanın en kesin yolu, onun tamamlamak istediği görevi yerine getirmesine yardımcı olmaktır. Bir hayalet, önceki yaşamında sahip olduğu bir zayıflık kullanılarak da yok edilebilir. Ölümlüne işkence edilmiş bir kişinin hayaleti aynı işkence yöntemleri kullanılarak öbür dünyaya gönderilebilir. Bir bahçıvanın hayaleti güçlü çiçek kokuları kullanılarak daha zayıf hale getirilebilir.

**Hayali Olaylar.** Hayaletlerin musallat olduğu yerlerde güçlü bir üzüntü, yalnızlık veya özlem duyguları hissedilir. Garip sesler veya olağandışı sessizlikler rahatsız edici bir ruh hali yaratır. Gürleyen ateşlerin olduğu odalarda soğuk bölgelere rastlanır. Koklayanın nefesini kesen iğrenç bir koku, eşyaların kendi başlarına hareket etmesi, ölümlerin mezarlardan çıkması... Bunların hepsi hayaletlerin musallat olduğu yerlerde görülen şeylerden sadece bazılarıdır ve unutulmaması gereken nokta bunları bir hayaletin bilinçli olarak yapmadığıdır. Hayaletin bunlar üzerinde hiçbir kontrolü yoktur, sadece olurlar.

**Hortlak Doğası.** Bir hayaletin havaya, yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.



## HAYALET

Orta hortlak, herhangi bakış açısı

Zırh Seviyesi 11

Sat Puanı 45 (10z8)

Hiç 0 m., uçma 16 m. (havada süzülür)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
7 (-2)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)

**Zarar Dirençleri** asit, ateş, yıldırım, gümbürtü; büyüsz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar  
**Zarar Bağışıklıkları** soğuk, çürütücü, zehir  
**Durum Bağışıklıkları** bilsimlanma, bitkinlik, korkmuş olma, yakanlama, fey olma, taşlaşma, zehirlenme, yere düşme, kısıtlanma  
 Duylar karagörü 24 m., edilen Algı 11  
 Diller hayattayken bildiği diller  
 Zorluk 4 (1.100 DP)

**Aral Görüş.** Hayalet, Asıl Âlem'deyken Aral Âlem'in 24 metresini görebilir. Aral Âlem'deyken de Asıl Âlem'in 24 metresini görebilir.

**Tinsel Hareket.** Hayalet, sanki onlar zorlu araziymişçesine diğer yaratıkların ve nesnelerin içinden geçebilir. Eğer sırasını bir nesnenin içinde sonlandırırsa 5 (1210) büyü gücü zararı alır.

## EYLEMLER

**Solduran Dokunus.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +5, erim 2 m., bir hedef. İsalet: 17 (426 + 3) çürütücü zarar.

**Aralık.** Hayalet, Asıl Âlem'den Aral Âlem'e veya Aral Âlem'den Asıl Âlem'e geçebilir. Sınır Aral'dayken Asıl Âlem'de görülebilir veya Asıl

Âlem'deyken Sınır Aral'da görülebilir ama ne karşı taraf etkileyebilir ne de o taraftan etkilenilebilir.

**Korkunç Görünüş.** Hayaleti görebilen ve ondan en fazla 24 metre uzaklıkta bulunan, hortlak olmayan her yaratık başarılı bir GS 13 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Kurtulma kontrolünün sonucu 5 veya daha düşüğe hedef 124 x 10 yıl yaşlanır. Korkmuş olan bir hedef her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Hedefin kurtulma kontrolü başarılı olursa veya bu etki onun için sona ermişse hedef sonraki 24 saat boyunca hayaletin Korkunç Görünüş eylemine karşı bağışık olur. Yaşlanma etkisi *büyük onama* büyüyle tersine çevrilebilir ama sadece bu etkiye maruz kalınmasından sonraki 24 saat içinde yapılır.

**Ele Geçir (Yenilenir) 6.** Hayaletten en fazla 2 metre uzaklıkta bulunan ve hayaletin görebildiği bir insanımsı başarılı bir GS 13 Karizma kurtulma kontrolü yapmalı ya da hayalet tarafından ele geçirilmelidir. Böyle olursa hayalet ortadan kaybolur, hedefin durumu güçsüzdür ve bedeninin kontrolünü kaybetmiştir. Hedefin bedenini artık hayalet kontrol etmektedir ama hedefin bilinci açıktır ve olup bitenlerin farkındadır. Hedef, hortlakları döndürenler hariç olmak üzere herhangi bir silah saldırısının, büyü saldırısının veya herhangi bir etkinin hedefi olamaz; bakış açısı; Zekâ, Bilgelik ve Karizma puanlarını korur; bilsimlanma ve korkmuş olmaya karşı bağışıklığı vardır. Bunların dışında ele geçirdiği hedefin oyun bilgilerini ve puanlarını kullanır. Hedefin bildiklerini bilemez; hedefin sınıf özelliklerine veya yetkinliklerine sahip olamaz.

Bu ele geçirme hedef 0 can puanına düşünceye, hayalet bonus eylemini kullanarak ele geçirmeyi sonlandırınca veya hayalet *iyili ve kötülüğü* uzaklaştırsa büyü gibi bir etkinin zoruyla döndürülünceye değin sürer. Ele geçirme sona erdiğinde hayalet, ele geçirdiği bedenin en fazla 2 metre uzağındaki boş bir alanda ortaya çıkar. Hedef kurtulma kontrolünde başarılı olduysa veya ele geçirilme sona erdiyse bu hayaletin Ele Geçir eylemine karşı 24 saat boyunca bağışık olur.



## HAYALBANI

Orta hortlak, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 13  
Can Puanı 36 (8z8)  
Hızı 12 m

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	17 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Zarar Dirençleri çürütücü  
Zarar Bağışıklıkları zehir  
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, bitkinlik, zehirlenme  
Duyular karagöru 24 m., edilgen Algı 10  
Diller Ortak Lisan  
Zorluk 2 (450 DP)

**Koku.** Sıraısına hayalbaniden en fazla 4 metre uzakta başlayan her yaratığın başarılı bir GS 10 Bünye kurtulma kontrolü yapması ya da bir sonraki sırasının başına kadar zehirlenmesi gerekir. Başarılı bir kurtulma kontrolü yapan yaratığın, hayalbaninin Koku özelliğine karşı 24 saat bağışıklığı olur.

**Dönüş Direnci.** Hayalbani ve ondan en fazla 12 metre uzaklıkta bulunan tüm gulyabanilerin, hortlakları döndüren etkilere karşı yapacakları kurtulma kontrollerinde avantajlı vardır.

## EYLEMLER

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +3, erim 2 m., bir yaratık. İsobet: 12 (2z8 + 3) delici zarar.

**Penceler.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +5, erim 2 m., bir hedef. İsobet: 10 (2z6 + 3) kesici zarar. Eğer hedef hortlak olmayan bir yaratıksa başarılı bir GS 10 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca felç olmalıdır. Hedef, her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

## GULYABANI

Gulyabaniler sürüler halinde, doyurulamaz bir insanımsı eti açlığı çekerek geceleri dolanırlar.

**Et Yitigiciler.** Gulyabaniler kurtçuklar veya leş böcekleri gibi çürük ve ölüme dolu olan yerlerde yaşarlar. Bir gulyabani ölü eti ve çürümekte olan organları rahatlıkla bulabileceği bir yerden ayrılmaz. Ölü etle kendine ziyafet çekemediğinde yaşayan yaratıkları hedef alır ve onları öldürmeye çalışır. Yedikleri cesetlerden hiçbir besin maddesi alamazlar da gulyabaniler, onları sürekli yemeye ve bitirmeye iten, ölü alınmaz bir açlıkla hareket ederler. Bir gulyabaninin hortlak bedeni asla çürümez ve bu canavar hiçbir şey yemeden, içinde hapsediği bir mezar veya mahzenin içinde çağlar geçirebilir.

**Cehennem Kökenleri.** Gulyabaniler kendi soylarını Dipsiz Çukurlar'a dayandırırlar. Türlerinin ilki olan Dorsain, Orcus'a inanan ve ibadet eden bir elfti. Kendi halkına sırtını döndü ve Hortlakların Zebani Efendisini şerefletirmek için insanımsı eti yedi. Hizmetine ödül olarak Orcus tarafından ilk gulyabaniye dönüştürüldü. Dorsain, Dipsiz Çukurlar'da Orcus'a büyük bir şevkle hizmet etti, diğer zebani efendilerin hizmetindekilerden yeni gulyabaniler yarattı. Ta ki zebani Sırtlandıam Efendisi Yeenoghu tarafından bu duruma müdahale edilene, Dorsain'in in hâkimiyeti onun elinden alınana kadar. Orcus ise bunu engellemek için Dorsain'e yardım etmedi. Bunun üzerine Dorsain kurtulmak için elf ilahlarına yakardı ve yalvardı. Ona acıyan elf ilahları Dorsain'in mutlak bir yok oluştan kurtardılar. O zamandan beri elfler, gulyabanilerin felç eden dokunuşlarına karşı bağışıklırlar.

**Hayalbaniler.** Orcus bazen bir gulyabaniye normalde olması gerekenden daha büyük bir güç verir ve onu bir hayalbani yapar. Gulyabaniler vahşi yaratıkların biraz fazlası olısalar da bir hayalbani son derece zeki ve kurnazdır, gulyabanilerden oluşan bir sürüye kumanda edebilir.

## GULYABANI

Orta hortlak, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 12  
Can Puanı 22 (5z8)  
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Zarar Bağışıklıkları zehir  
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, bitkinlik, zehirlenme  
Duyular karagöru 24 m., edilgen Algı 10  
Diller Ortak Lisan  
Zorluk 1 (200 DP)

## EYLEMLER

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +2, erim 2 m., bir yaratık. İsobet: 9 (2z6 + 2) delici zarar.

**Penceler.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef. İsobet: 7 (2z4 + 2) kesici zarar. Eğer hedef hortlak olmayan bir yaratıksa başarılı bir GS 10 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca felç olmalıdır. Hedef her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.



## DEVLER

Bir zamanlar tarihe uzun gölgeler düşüren kadim imparatorluklar devlerin ayaklarının altında titerlerdi. O kayıp günlerde bu uzun yaratıklar ejderha avcılar, hayalperestler, zanaatkarlar ve krallardı ama türleri çağlar önce gözden düştü. Bununla beraber birbirinden kopuk kavimler halinde dünyaya saçılmış olsalar da devler halen eskinin geleneklerini ve ananelerini takip etmektedirler.

**Efsaneler Kadar Yaşlı.** Dünyanın türa köşelerinde, unutulmaya yüz tutmuş ıssız yerlerde, büyük dev imparatorluklarından geriye kalan son dikili taşlar, kaideler ve heykeller başlarını eğmektedir. Bu imparatorlukların egemen olduğu yerlerde artık devlerin içe kapanık kavimleri ve grupları yaşamaktadır.

Devler ejderhalar kadar yaşlıdır. Çünkü devlerin adımları dünyayı ilk kez sarsmış ejderhalar da henüz çok gençteler. Etraflarındaki topraklara yayıldıkça, devler ve ejderhalar her iki tarafı da yok olmanın eşiğine getiren ve nesiller boyu sürececek bir savaşa tutuştular. Şu anda hayatta olan hiçbir dev bu savaşın nedenini hatırlamaz ama ırklarının göz kamaştırıcı bir parlaklığa sahip olduğu tarihlerinin şafağını anlatan, çiftlik evlerinde ve malikânelerinde söylenen hikâyeler ve efsaneler, bu ilkel ejderleri düşmanları olarak tasvir eder. Devler ve ejderhalar birbirlerine düşmanlık beslemeye devam ederler ve nadiren savaşmadan aynı yerde bulunabilirler.

## KİLİV

Ana dev ırklarının her biri -bulut, ateş, ayaz, tepe, taş ve fırtına devleri- ortak bir tarih, din ve kültürle birbirine bağlıdır. Birbirlerini soydaş olarak görür, bölge paylaşımından ve isteklerden doğabilecek düşmanlıkları en az seviyede tutarlar.

Devler, kiliv denilen bir sınıf sistemine sahiptirler. Sosyal sınıflara dayalı ve son derece belirli sınıflara sahip olan kiliv her bir deve belirli bir sosyal derece verir. Kiliv içindeki yerinin farkında olan bir dev hangi devlerin kendisinin altında hangilerinin de kendisinin üstünde olduğunu anlar çünkü iki dev hiçbir zaman eşit olamaz. Dev ırklarının her biri kilivi belirlemek için sahip olunan becerilerin ve yeteneklerin farklı birleşimlerini göz önüne alır. Devler sahip oldukları yeteneklerde mükemmelleşmeyi hayatlarının amacı olarak görürler.

Kilivin en üst düzeyindeki dev ırkları da sınıflarına göre derecelere ayrılırlar. Fırtına devleri kilivin en üstündedir ve diğerleri onları şu sırayla takip ederler: Bulut devleri, ateş devleri, ayaz devleri, taş devleri, tepe devleri ve en alt sırada da keraynalar, emegenler ve divler gibi dev türünden olanlar bulunur.

Bir devin kendi ırkı içindeki derecesi ne olursa olsun bir tepe devi kabilesinin şefi, sıradan bir taş devinin altında yer alır. Herhangi bir türün en alt seviyesinde bulunan bir dev, o genel türün altında bulunan dev grubunun en üst seviyesindekilerin üstündedir. Başka türden bir deve saygısızlık, hatta ihanet etmek kötütül bir davranış olarak değerlendirilmez. Olsa olsa kaba bir hareket olarak görülür.

"KAYALAR DUVARLARIMIZI DÖVDÜ VE İÇİNDEN,  
ELLERİNDE SIKIHLARLA YÜRÜYEN DEVLERİN  
GEÇTİĞİ DELİKLER AÇTI."  
... KIZIRIŞI BOZAS'IN SERTİGEÇTİ  
KUSATMASI'NA DAİR KAYDETTİKLERİNDEN

## BULUT DEVLERİ

Bulut devleri dünyanın çok üzerinde kaygısız bir hayat sürerler; diğer ırkların başına gelen felaketler onlar için engelenen başka bir şey değildir. Açık renkli derileri kashı vücutlarını süsler; saçları ve sakalları gümüş veya mavidir.

**Yüce ve Kudretli.** Bulut devleri rüzgârlara biner ve dünyanın dört bir yanını dolaşırlar. İhtiyaç anında dağılımsız bulut devleri birleşik bir kabile halinde bir araya gelebilirler. Ama bunu çok nadiren yaparlar.

Ferah yaşam alanlarının büyüsyyle uyum içinde olan bulut devleri istediklerinde kendilerini sise dönüştürmekle kalmaz sis bulutları da yaratabilirler. Arada sırada gökyüzünde dolaşarak da yüksek dağların zirvelerinde veya tebaalarına ev sahipliği yapan katı bulutlar üzerinde yaşarlar. Bu büyü bulutlar, devlerin artık karışmış imparatorluklarından geriye kalan son şeylerden biridir.

Diğer devlere kıyasla çok daha iyi büyü yapımcılar olan bazı bulut devleri havayı kontrol edebilir, fırtınaları kopartabilir ve rüzgârları, kuzenleri fırtına devleri kadar iyi idare edebilirler.

**Varlıklı Prenser.** Bulut devleri kiliide fırtına devlerinin altında bulunuyor olsa da içe kapanık fırtına devleri dev türünün geri kalanıyla nadiren ilişki kurar. Bunun sonucu olarak çoğu bulut dev, dev ırkları arasında en üst düzeyde bulunanların ve en güçlü olanların kendileri olduğunu düşünür. Daha aşağı seviyedeki devlere kendilerine getirmeleri için değerli eşya arayıp bulmalarını emreder; ateş devlerini demirciler ve zanaatkarlar olarak kullanırlar. Kıt akıllı tepe devleri onların muhafazıhını veya savaşta ilk gönderilen asker olma görevlerini üstlenirler—hatta bazen surf eğlence olsun diye kendi aralarında dövüştürülürler. Bir bulut dev, bir tepe devine veya ayaz devine yakınlardaki insanımsı yerleşimlerinden hursızlık yapmalarını isteyebilir. Onun gözünde bu durum cömertliği için olan ödmeden başka bir şey değildir.

Dağ zirvelerinde ve katı bulutlar üstünde yaşayan bulut devleri olağantıstı bahçeler yaparlar. Bu bahçelerde elmalar kadar büyük üzüm, bal kabakları kadar büyük elmalar ve kervan arabası kadar büyük bal kabakları yetişirler. Bu bahçelerden yere düşen tohumlar nedeniyle ortaya çıkan bal kabaklarından arabalar veya büyütlü fasulye sınırları ölümölüler arasında birer hikâye halini almıştır.

Nasıl ki soylu insanımsılar avlanmak için şahinler yetiştiriyorsa bulut devleri de avlanmak için karlanlar, kanyıklar ve ejderkeler beslerler. Bu yaratıklar gecececi devlerin bahçelerini de korurlar ama yalnız başlarına değil: Baykuşayıcılar ve aslanlar gibi eğitilmiş avcılarla beraber.

**Düzenbazın Çocukları.** Bulut devlerinin koruyucu ilahı ve babaları, dev ilahlarının en kurnazı ve sinsisi olan Dalaverceci Memnor'dur. Bulut devleri Memnor'un hoşlarına en çok giden yönlerini takip ederler. Yani kötü bir bulut dev bu ilahın aldatmaca ve kendi çıkarından başka bir şeyi düşünmeme özelliğini benimserken iyi bir bulut dev de onun kadar zeki ve tatlı dilli olmaya çabır. Aynı ailenin üyeleri genellikle aynı bakış açısına sahiptir.

**Zenginlik ve Güç.** Bir bulut dev kiliiv içindeki yerini elde ettiği mal varlığıyla, giydigi mücevheratla ve diğer bulut devlerine verdiği hediyelerle kazanır. Bununla beraber mal varlığı, kiliivdeki yerine yönelik yapılan değerlendirmenin sadece bir parçasıdır. Bir bulut devinin giydiği veya evini süslediği eşyalar da inanılmaz derecede güzel veya harika olmalıdır. Altın ve değerli taşlardan yapılmış mücevherler, bir bulut dev için onun evini süsleyecek ve ona böylece saygınlık kazandıracak maddelerden yapılmış zenginliklerden daha değerlidir.

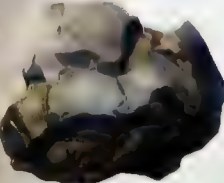
Bulut devleri birbirlerinden çalmak veya değerli eşyalar için kavga etmek yerine büyük risk-büyük kazanç dengesine sahip kumarbazlıkları tercih ederler. Daha alt seviyedeki yaratıkların hayatları gibi genellikle kendi kontrollerinin dışındaki olaylar için bahse girerler. Kiliiv düzeyleri ve krallarındaki fidiyeleri, insanımsı uluslarının askeri zaferleriyle kazanılmış veya kaybedilmiştir. Söz konusu çatışmaya müdahale ederek sonucu kendi lehine çevirmek bahsin otomatik olarak kaybedilmesi anlamına gelir. Ama böyle bir aldatmaca ancak ortaya çıkarsa hile olur, aksi halde Memnor'un zekasını şerefendirmenin bir yoludur.

## ATEŞ DEVLERİ

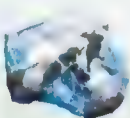
Usta zanaatkarlar ve örgütlü savaşçılar olan ateş devleri yanardağlarda, lav göllerinde ve kayalık dağlarda yaşarlar. Metal işçilikleri efsanelere konu olmuş acımasız askerler ve savaşçılardır.

**Ateşte Dövülmüş.** Ateş devlerinin kaleleri yanardağların veya lav dolu mağaraların içi veya etrafına inşa edilmiştir. Evlerinin bunalıcı sıcaklığı ateş devlerinin ocaklarını besler ve kale demirlerinin rahatlatıcı bir turuncu rengiyle parlamasına neden olur. Yanardağların sıcakından çok uzaklarda bulunan ateş devleri yakmak için kömür çıkarırlar. Geleneksel demirci ocakları malikânelerinin şeref köşesinde bulunur ve devlerin taştan kaleleri sürekli kömür dumanı çıkarır. Daha da uzakta bulunan ateş devleri, ocaklarını beslemek için odun kullanır, ormanlık arazileri her yönde fersahlarca çok ederler.

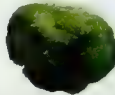
Ateş devleri soğuktan, kuzenleri ayaz devlerinin onu sevdiği kadar nefret ederler. Zorla da olsa soğuk bölgelere uyum sağlayabilirler: Ocaklarının ateşini harlı tutarak ve yünlü giysilerin üzerine kürkler giyerek.



BULUT DEVİ KAYASI

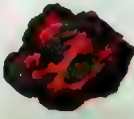
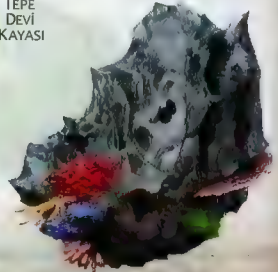


AYAZ DEVİ KAYASI



TEPE  
DEVİ  
KAYASI

FIRTINA DEVİ KAYASI



ATEŞ DEVİ KAYASI



TAŞ DEVİ KAYASI

**Savaş Uzmanları.** Ateş devlerine doğdukları andan itibaren savaşçı kucaklamaları öğretilir. Beşiktekiler anneleri ve babaları savaş şarkılarını ninni diye söyler. Çocuk olduklarında savaş oyunları oynar, lav nehirlerinin bir kıyısından diğerine, birbirlerine yanan taşlar atarlar. Sonraki yıllarda savaş eğitimi ateş devlerinin kıl ve duman içindeki kalelerindeki ve yer alti diyarlarındaki hayatlarının resmi bir parçası haline gelir. Söyledikleri şarkılar kazandı ve kaybedilen savaşların öyküleri, yaptıkları danslar da dumanlı salonlarda demir döven demircilerin çıkardığı sese benzeyen uygun adım yürütüşlerden farksızdır.

Ateş devleri zanaatkarlık bilgilerini bir nesilden diğerine aktarırlar; savaşta sahip oldukları yetkinlik vahşice saldırmaktan değil sonsuz disiplin ve eğitimdendir gelir. Onların kaba tavırlarına aldırma hatasını yapan düşmanlar ateş devlerinin savaşmak için yaşadığını ve mükemmel stratejistler olduklarını çok geç öğrenirler.

**Derebeyleri.** Savaşta ele geçirilen insanımsılar ateş devlerinin serferli olurlar. Ateş devlerinin evlerinin ve kalelerin dışındaki tarlalarda ve arazilerde çalışır, hayvanları ve ekinleri büyütürler ki bunların neredeyse hepsi ateş devleri tarafından alınır.

Ateş devleri yazı veya matematik yerine sezgi ve deneyimle zanaatkarlık yaparlar. Çoğu ateş devi böyle boş işlerle uğraşmasa da bazen bu alanda yetenekli olan köleleri saraylarında bulundurulur. Sarayda veya tarlalarda çalışmaya uygun olmayanlar (özellikle cüceler) ateş devlerinin dağı diyarlarında değerli taşları çıkarmak için madenlere gönderilirler.

Kilivin alt sıralarında bulunan ateş devleri madenleri ve oralarda çalışan köleleri idare ederler. Ne yazık ki bu köleler koşuldıkları bu zor ve tehlikeli işe pek dayanamazlar. Ateş devleri maden tünellerinde ve maden cevheri toplamada becerikli mühendisler olsalar da kölelerin hayatı yerine bu kölelerin çıkardığı madenleri eritime ve işlemeye daha büyük önem verirler.

**Becerikli Zanaatkarlar.** Ateş devlerinin askerler ve fatihler olmanın yanında yakmaya, yağmalamaya ve yok etmeye yönelik becerilerine dair korkutucu bir ünleri vardır. Buna rağmen devler arasında ateş devleri en büyük zanaatkarlar ve sanatçılardır. Demir dökmede ve demircilikte muazzamdırlar; ürettiklerinin kalitesi silahlarında ve savaş aletlerinde bile görünür.

Ateş devleri en güçlü kaleleri ve en güçlü kuşatma silahlarını her şeyden çok ister. Delinmez zırhlar için alaşımlar yapar sonra da o zırhlara zarar verebilecek silahlar dövrerler. Böyle işler eşit miktarda beyin ve beden gücü gerektirir ve kilive üst sıralarda olan ateş devleri kendi türlerinin en zekileri ve güçlüleri arasında yer alır.

## AYAZ DEVLERİ

Medeniyetin uzağındaki donduran topraklarda yaşayan devasa yağmacılar olan ayaş devleri, baskınlardan ve yağmalardan elde ettikleriyle hayatlarını sürdüren zorlu savaşçılardır. Sadece kaba kuvvete ve savaşta beceriye saygı gösterirler. Savaşlarda aldıkları yaraların izleri ve düşmanlarından kopardıkları zafer nişaneleri bu gücü gösterir.

**Buz Kalpliler.** Ayaş devleri buz ve kar yaratırlardır. Buz parçaları ve donla kaplanmış saçları ve sakalları ya soluk beyaz ya da açık mavidir. Derileri buzul mavisidir.

Ayaş devleri, güneşin kış mevsimi güzelliğiyle yüksek zirvelere ve buzul uçurumlarından aşağıya. Donuk vatanlarında ekinler büyütmez ve medeni topraklara yaptıkları yağmalarda ele geçiren haric olmak üzere çok az hayvan beslerler. Tundra ve dağlarda avlanırlar ama av etlerini pişirmeden yerler çünkü taze av eti karnlarını doyumak ve onları beslemek için yeterlidir.

**Fırtına Yağmacıları.** Ayaş devlerinin savaş boruları, onlar buzdan kalelerinden ve buzul uçurumlarından uğıldayan tipi içinde savaşmak için çıktıklarında ötmeye başlar. Bu fırtına dindiğinde köyler harabelere dönmüş olarak bulunur; kuzgunlar, devlerin yoluna çıkmaya cesaret edecek kadar aptal veya sansız oların cesetlerini yemektir.

Hanlar asil zararları görün olurlar çünkü kilerleri yağmalanır, bira fıçılar ortadan kaybolur. Demirciler de aynı kaderi paylaşır: Demirlerinin ve çeliklerinin artık başka sahipleri vardır. Dokunulmayan evler ya tefecilerin ya da zenginlerin evleridir. Çünkü ayaş devlerinin parayla veya bilyolla işleri olmaz. Ayaş devleri taktiklerinde fark edilmelerine yetecek kadar mücevheri severler. Bununla beraber bu mücevher ve değerli taşlar silah ve zırh yapacak kadar yetenekli olan diğer devlerle takas yapmak için saklanır.

**Güçle Yönetenler.** Ayaş devleri kaba kuvvetten başka bir şeye saygı duymaz ve bir ayaş devinin kiliv içindeki yeri, kash bir yapı, savaş yaraları, öldürülen düşmanların cesetlerinden yapılan zafer nişaneleri gibi fiziksel güç karutlarına bağlıdır. Avlanma, çocuk büyütme ve zanaatkarlık gibi görevler fiziksel güç ve dayanıklılığa göre verilir.

Farklı kabilelerden gelen ayaş devleri karşılaşılınca ve kilivdeki konumları bilinmediğinde üstünlük için güçleşirler. Böyle karşılaşmalar şampiyonlarını destekleyen, kendilerini öven ve karşılarındakini yeren laflar söyleyen devlerin şamatasına benzer. Başka zamanlarda resmi olmayan bir tören tüm tarafların birbirinin üzerine saldırdığı bir savaşta dönebilir ki böyle olursa ağaçlar yerinden koparılır, donuk göllerin buzları çatlar ve dağlarda çığlar olur.

**Savaş Yap, Eşya Değil.** Ayaş devleri eşya üretmeyi aşağılık bir şey olarak görse de oymacılık ve dericilik değer verilen becerilerdir. Giysilerini, hayvanların derilerinden ve kemiklerinden üretir, kemiklerden veya dişlerden mücevherler, silah kabzaları ve aletler yaparlar. Küçük düşmanlarının silahlarını ve zırhlarını yeniden kullanırlar. Kalkanları bir araya getirip bağlayarak pullu zırhlar, kılıç bıçaklarını tahta sopalara takarak mızraklar yaparlar. En büyük zafer nişaneleri öldürülen ejderhalardan elde edilir. En güçlü ayaş devi ejderha pullarından oluşan bir zırh giyer veya bir ejderhanın dişleri veya pençelerinden yapılmış kazmalar ve balyozlar kullanırlar.

"VE İSTE BURASI BARBAR KIZGINLIĞI'N DEV SÖRÜSÜNE KARŞI SAVAŞIRKEN  
DÜŞÜCÜ YER. KEMİKLERİ ŞURADAKİ TEPEİNİN ALTINDA."  
-İSTİV'Nİ BİLGE ZELANE, DEV SAVAŞLARINI ANLATIRKEN



## TEPE DEVLERİ

Tepe devleri sürekli yiyecek arayan, bunun için baskınlar ve yağmalar yapan, avlanan; bencil, alt kullı zorbalardır. Onlerine geleni yiyerek veya daha küçük yaratıklara dehşet saçarak tepelerde ve ormanlarda dolayı dururlar. Dikkate değer cüsseleri ve güçleri olmasaydı tembellelikleri ve aptallıkları çoktan sonlarını getirmişti.

**İlkel.** Tepe devleri tepelerde ve dağlarda yaşar, kütüklerden veya çamurdan yaptıkları kulübelerde bir arada yaşarlar. Derileri, tepelerde bir aşağı bir yukarı yürümekle ve güneşin altında uyuklamakla geçen bir ömür nedeniyle kavruktur. Silahları köklenmiş ağaçlar ve koca kayalar. Ter kokuları beceriksizce bir araya getirilmiş, gıydıkları hayvan postlarının iğrenç kokusuyla birleşir.

**Büyükse İyidir.** Bir tepe devinin dünyasında insanımsılar ve hayvanlar sorumsuzca avlanacak kolay avlardır. Ejderhalar ve diğer devler gibi yaratıklar güçlü düşmanlardır. Onlar için güç büyüklüğe ölmüştür.

Tepe devleri kilivede olduklarının farkında değillerdir. Diğer devlerin kendilerinden daha büyük ve bundan dolayı kendilerinden daha güçlü olduğunu bilileri ki bu da onlara itaat edilmesinin anlamına gelir. Bir tepe devi kabilesinin başkanı genellikle hala hareket edebilen en uzun ve şişman olan devdir. Oldukça ender durumlarda kollarından ziyade kafasını da kullanabilen bir tepe devi yükselmek için kurnazlıklar yapabilir, sosyal düzeni kendi lehine çevirebilir.

**Oburlar.** Onları meşgul edecek bir şey olmadığında tepe devleri mümkün olduğunca sık yemek yerler. Bir tepe devi ya yalnız başına ya da bir deşgeli kurtla beraber avlanır. Böyle yapmasının nedeni yemeklerini kabilesinin diğer üyeleriyle paylaşmak istemediği içindir. Bu devler, zehirli yaratıklar gibi bariz şekilde ölümcül olmayan her şeyi yerler. Çürümüş et iyi gider, çürümekte olan bitkiler ve hatta çamur bile yenilebilir.

Çiftçiler tepe devlerinden nefret eder ve onlardan korkarlar. Sokur gibi bir avcı arazilerine yer altından girip, gitmeden önce bir veya iki inegi yerken bir tepe devi önce güttükbaşları midesine indirir. Sonra sıra güttükbaşlara, tavuklara, meyvelere, sebzelere ve tahıllara gelir. Eğer çiftçiler ortalıktaysa bu aileyi de çerez yapabilir.

**Aptal ve Ölümcül.** Tepe devlerinin neredeyse her şeyi sindirme özellikleri onların çağlar boyunca, hayvanlar gibi tepelerde yiyen ve çiğnemen vahşiler olarak hayatta kalmalarını sağlamıştır. Hiçbir zaman uyum sağlama ve değişime ihtiyacı hissetmemiş, bundan dolayı; zihinleri ve duyguları basit ve gelişmemiş düzeyde kalmıştır.

Kendilerine ait bir kültürleri olmayan tepe devleri, onları yemeden önce bir şekilde gözlemleme fırsatı buldukları yaratıkları geleneklerini taklit ederler. Fakat bu esnada kendi boyutlarını ve güçlerini hiç düşünmezler. Elfleri taklit etmeye çalışan tepe devi kabilelerinin bütün bir ormanı ortadan kaldırdığı görülmüştür. İnsanımı köylerini ve kasabalarını ele geçiren diğerleri de içeri girmek için pencereleri ve kapıları kullanamayınca çatlıları ve duvarları açmıştır.

Tepe devleri konuşurken kaba ve dolaysızdır. Aldatmaya dair neredeyse hiçbir bir şey bilmezler. Eğer köylüler kendilerini battaniyelerle örter, birbirlerinin üzerine çıkar ve baş yerine de kocaman bir balkabağı tutarsa bir tepe devini korkutup kaçırabilirler. Bir tepe devini mantığa davet etmek boşadır ama zeki yaratıklar bazen kendi adlarına çalışsın diye tepe devlerini cesaretlendirebilirler.

**Delik Krallar.** Aldatıldığını, hakarete uğradığını veya aptal yerine konulduğunu düşünen bir tepe devi karşısına çıkan her şeyi saldırır. Kendine hakaret edenleri ezdikten sonra bile öfkesi geçene, ilgisini baka bir şey çekene veya acıncuya kadar etrafı yıkıyana devam eder.

Eğer bir tepe devi kendini insanımsıların yaşadığı bir bölgenin kralı ilan ederse korku ve zorbalığa yönebilir. Kararları ruh haliyle değişir ve kendini kral yaptığını unutursa tebasını bile yiyebilir.

## TAŞ DEVLERİ

Taş devleri, kendi başlarına bırakıldığında sürece içe kapanık, sessiz ve barışçıldır. Granit grisi derileri, kasvetli yüzleri ve siyah, çökük gözleri onlara sert bir çehre verir. Özel hayatlarına önem veren yaratıklardır, yaşamlarını ve sanatlarını dünyadan gizli tutarlar.

**Taşın Bir Dünyanın Sakinleri.** Kimsekin bilmediği mağaralar taş devlerinin evleridir. Mağara sistemleri onların kasabaları, taşı tüneller yolları ve yer altı nehirleri onların sığıntıdır. Erişilemeyen sıradağları onları kitaları, bu dağlar arasındaki düzlükler de nadiren geçtikleri okyanuslardır.

Karanlık, sessiz mağaralarında taş devleri tek kelime etmeksizin ayrıntılı oymalar yapar, zamanı sadece mağaradaki göllere düşen su damlalarının çıkardığı sesle ölçerler. Bir taş devi yerleşiminin en derininde odasında, yarasa ların seslerinden veya taş devlerine yoldaşlık yapan ayıların devlere yollarından çok uzaktaki, sessizliğin ve karanlığın mutlak ve bütün olduğu kutsal yerleri vardır. Taş, bu mağaralarda en kutsal halini alır, payandaları ve sütunları mükemmel bir ışıklikle buluşmuştur ki bunlar, cücelerin efanesiye taş işçiliklerini utandırır dercededir.

**Oymacılar ve Kâhinler.** Taş devleri zanaatın en büyük erdem olduğuna inanırlar. Detaylı duvar resimleri yapmakla ve tüm mağaralarını bu resimlerle kaplamakla kalmaz diğer sanatsal faaliyetlerle de uğraşırlar. Ama onlar için en üst seviye taş oymacılığıdır.

Taş devleri kaba taşın şekiller yapmayı her şeyden çok severler çünkü ilahların, Skoraes Taşkemik'in onlara verdiği anlamı ortaya çıkaracağına inanırlar. Taş devleri, kabilelerinin en becerikli oymacılarını liderleri, şamanları ve peygamberleri olarak tayin ederler. Böyle devlerin kutsal elleri çalışırken bir ilahın eli haline gelir.

**Zarif Atletler.** Büyük cüsseleri ve kaslı yapılarına rağmen taş devleri kıvrak ve zariftirler. Becerikli kaya fırlatıcılar kilivede yükseklere yer alır, becerilerini kayaları atarak ve tutarak dener ve sergilerler. Bu devler, bir kabile kendi evini savunmak veya düşmanlarına saldırmak zorunda kaldığında ilk saflarda yer alırlar. Bununla beraber zarafet savaşta bile önemlidir. Kaya fırlatan bir dev sadece kaba gücünü değil, etkileyici bir sanatkarlık ve endam da göstermelidir.

**Göğün Altındaki Hayaletler.** Taş devleri yer altındaki evlerinin dışındaki dünyayı hiçbir şeyin tam olarak gerçek olmadığını bir hayal dünyası olarak görürler. Yüzeydeki dünyayı, insanımsıların rüyası gibi kabul eder, yaptıklarından sorumluluk kabul etmez ve gördükleri veya duydukları şeylere neredeyse hiç inanmazlar. Yeryüzünden verilen bir söz değersizdir. Öztür dilemeksizin hakaretler edilebilir. Bilinçli yaratıkları

göğün altındaki hayal dünyasında öldürmekten dolayı vicdan azabı çekilemez.

Atletik zarafet veya sanatkarlıktan yoksun olan taş devleri, toplumlarının en uçlarında bulunur, kabilelerin muhafızları veya uzaklara giden avcılar olarak görev yaparlar. Davetsiz misafirler bir taş devî kabilenin içine fazla girerse bu muhafızlar onların üzerine kayalar fırlatırlar. Böyle bir karşılaşmadan sağ olarak kurtulanlar taş devlerinin şiddetine dair hikâyeler anlatır; gerçek olmayan bu hayal dünyasındaki kabalardan, yerin altındaki sanatsever ve sessiz türlerine ne kadar az benzediğini asla öğrenemezler.

## FIRTINA DEVLERİ

Düşünmeyi seven fırtına devleri ölümlülerin dünyasından çok uzakta yaşarlar. Çoğunun mor-gri derileri ve saçları; zümrüt yeşili parlak gözleri vardır. Ender rastlanan bazılarının teni menekşe renklidir. Saçları koyu menekşe veya mavi-siyah, gözleri gümüş grisi veya morudur. Kızılınmadıkları takdirde müşfik ve bilgedirler. Kızan bir fırtına devinin hareketleri binlerce kişinin kaderini etkileyebilir.

### DEV İLAHLARI

Devlerin kadim imparatorluğu düştüğünde, tüm devlerin babası olan Annam çocuklarından ve dünyadan vazgeçti. Devler, eski günlerinin ihtişamına kavuşuncaya ve doğum hakları olan dünyanın yönetimini yeniden ellerine geçircinceye kadar seyretmeyi de reddetti. Sonuç olarak devler, Annam'a değil ama devlerin panteonunu oluşturan onun ilahî çocuklarına, kahraman-ilahtara ve ilahî kütölere dua ederler

Bu ilahların başta gelenleri Annam'ın çocuklarıdır ki her biri bir tür devî temsil eder Fırtına devleri için Stronmaus, bulut devleri için Memnor, taş devleri için Skoraesus Taşkemik, ayaz devleri için Thymy, ateş devleri için Surtur ve tepe devleri için de Grolantor. Bununla beraber tüm devler kendi türlerinin ana ilahına ibadet etmez. Çoğu iyi bulut devî aldatıcı Memnor'a ibadet etmeyi reddeder. Kuzeyin buzlu dağlarında yaşayan bir fırtına devî Stronmaus yerine Thym'e saygı göstermeyi seçebilir. Diğer devlerin Annam'ın kızlarına karşı bir eğilimi vardır. Onların arasında avın ve evin muhafızı olan Hiatea, sevginin ve barışın ilahesi olan Ialanis, fevri ve küstah bir gâkacı olan Diancastra bulunur

Bazı devler kendi ilahlarını terk eder ve zebani tarikatlara kurban düşer. Baphomet veya Koistichie'ye ibadet ederler. Onlara veya dev dışı herhangi bir ilaha ibadet etmek kuluve karşı büyük bir günahtır ve devlerin arasından dışlanmanın neredeyse en kesin yolundan biridir.

**Uzak Peygamber-Krallar.** Fırtına devleri ya yützey dünyasının çok üzerinde ya da çoğu yaratığın erişemeyeceği derin denizlerde, soyutlanmış olarak yaşarlar. Bazıları ejderhaların ancak bir nokta olarak görüldüğü bulutlar kadar yükseklerdeki kalelerde oturur. Başkaları bulutların üzerine çıkan dağ zirvelerinde ikamet eder. Bir kısmı okyanusun dibindeki yosun ve mercanla kaplı saraylarda veya mavi suların altındaki uçurumlarda kurulumuş kasvetli kalelerde hayatlarını sürdürür.

**Soyutlanmış Kâhinler.** Fırtına devleri ilah Annam tarafından yapılmış kadim dev imparatorlukların muzafer günlerini hatırlar. O imparatorluklar düştüğünde kaybolan şeyleri yeniden yaratmanın yollarını ararlar. Kilivde üst siralarda yer almak için rekabet etmezler. Dış dünyadan soyutlanmış halde düşünerek, Annam'dan gelecek işaretleri, semboller ve alametleri görmek için yıldızlı gökleri veya karanlık okyanusları izleyerek çağlar geçirirler.

Fırtına devleri dünyada meydana gelen olayları çok geniş bir bakış açısından görürler. Kralların ve imparatorların yükselişini ve düşüşünü öngörebilirler; talih veya felaketle dolu zamanların başlangıcını ve bitişini bilebilirler; birbirinden bağımsız görünen olaylar arasındaki bağlantıları görebilirler. Alametleri ve kehanetleri okuyarak önceden bilinmeyen sırları ortaya çıkarabilir, tamamen unutulmuş tarihi bilgileri öğrenebilirler.

Krallar yükselir ve düşer, savaşlar kazanılır ve kaybedilir, iyi ve kötü sürekli bir mücadele içindedir. Fırtına devleri bu olayları çok uzun bir süre boyunca izlemiştir ve müdahale etmenin anlamsız olduğunu bilirler. Buna rağmen bir fırtına devî bir sırı, onu uzak diyarında ve belirli bir amaç için ziyaret eden bir yaratığa verebilir. Böyle yaratıkların büyük bir saygıyla konuşması ve hareket etmesi gerekir. Çünkü kızan bir fırtına devî yok edici bir güçtür.

**Yalnız Yaşamalar.** Fırtına devleri kendi türünden olanlarla nadiren iletişim kurar. Bunun amacı da genellikle alametleri ve işaretleri karşılaştırmak veya kur yapmak içindir. Fırtına devleri çocukları olgunlaşuncaya değin beraber yaşarlar, bunun ardından değer verdikleri yalnızlıklarına geri dönerler.

Bazı insanmış kültürleri, aşağı düzeydeki ilahlara ibadet eder gibi fırtına devlerine ibadet edebilir, devlerin keşifleri ve bilgileri etrafında efsaneler ve hikâyeler yaratabilirler. Bir fırtına devini vicdanı yönlendirir, herhangi bir kültürün kanunları değil. Bundan dolayı zihnini hırsa veya zorbalığa veren bir fırtına devî kolayca korku ve tehdit olabilir.



TEPE DEVI  
6 METRE

ATEŞ DEVI  
7 METRE

TAŞ DEVI  
7 METRE

AYAZ DEVI  
8 METRE

BULUT DEVI  
10 METRE

FIRTINA DEVI  
12 METRE



## BULUT DEVİ

Kocaman dev, tarafsız iyi (%50) veya tarafsız kötü (%50)

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)  
Can Puanı 200 (16z12 + 96)  
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
27 (+8)	10 (+0)	22 (+6)	12 (+1)	16 (+3)	16 (+3)

Kurtulma Kontrolleri Bün +10, Bil +7, Kar +7  
Beceriler Sezgi +7, Algı +7  
Duyular edilgen Algı 17  
Diller Ortak Lisan, Devce  
Zorluk 9 (5.000 DP)

**Güçlü Koklama.** Devın, koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

**Doğal Büyüyapımı.** Devın büyü yapma yeteneği Karizma'dır. Dev, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İsteddiği an: büyüü tespit et, ışık, sis bulut  
3/gün: kuş tüyü, sisli adım, telekinezi, uçma  
1/gün: gazol, havaya hükmet

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Dev iki dikenli bozdoğan saldırısı yapar.

**Dikenli Bozdoğan.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +12, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 21 (3z8 + 8) delici zarar.

**Kaya.** Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırısı +12, mesafe 24/96 m., bir hedef. *İsabet:* 30 (4z10 + 8) sersemletici zarar.



## ATEŞ DEVİ

Kocaman dev, adli kötü

Zırh Seviyesi 18 (levha zırh)  
Can Puanı 162 (13z12 + 78)  
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
25 (+7)	9 (-1)	23 (+6)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)

Kurtulma Kontrolleri Çev +3, Bün +10, Kar +5  
Beceriler Atletizm +11, Algı +6  
Zarar Bağışıklıkları ateş  
Duyular edilgen Algı 16  
Diller Devce  
Zorluk 9 (5.000 DP)

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Dev iki büyük kılıç saldırısı yapar.

**Büyük Kılıç.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +11, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 28 (6z6 + 7) kesici zarar.

**Kaya.** Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırısı +11, mesafe 24/96 m., bir hedef. *İsabet:* 29 (4z10 + 7) sersemletici zarar.





## AYAZ DEVI

*Kocaman dev, tarafsız kötü*

Zırh Seviyesi 15 (uydurma, yama zırh)

Can Puanı 138 (12z12 + 60)

Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
23 (+6)	9 (-1)	21 (+5)	9 (-1)	10 (+0)	12 (+1)

Kurtulma Kontrolleri Bün +8, Bil +3, Kar +4

Beceriler Atletizm +9, Algı +3

Zarar Bağışıklıklı soğuk

Duyular edilgen Algı 13

Diller Devce

Zorluk 8 (3.900 DP)

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Dev iki büyük balta saldırısı yapar.

**Büyük Balta.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +9, erim 4 m., bir hedef. Isabet: 25 (3z12 + 6) kesici zarar.

**Kaya.** Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırısı +9, mesafe 24/96 m., bir hedef. Isabet: 28 (4z10 + 5) sersemletici zarar.



## TEPE DEVI

*Kocaman dev, kooth kötü*

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)

Can Puanı 105 (10z12 + 40)

Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
21 (+5)	8 (-1)	19 (+4)	5 (-3)	9 (-1)	6 (-2)

Beceriler Algı +2

Duyular edilgen Algı 12

Diller Devce

Zorluk 5 (1.800 DP)

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Dev iki büyük tokmak saldırısı yapar.

**Büyük Tokmak.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +8, erim 4 m., bir hedef. Isabet: 18 (3z8 + 5) sersemletici zarar.

**Kaya.** Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırısı +8, mesafe 24/96 m., bir hedef. Isabet: 21 (3z10 + 5) sersemletici zarar.



## Taş Devi

Kocaman dev, kaosik iyi

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)

Can Puanı 126 (11x12 + 55)

Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
23 (+6)	15 (+2)	20 (+5)	10 (+0)	12 (+1)	9 (-1)

Kurtulma Kontrolleri Çev +5, Bün +8, Bil +4

Beceriler Atletizm +12, Algi +4

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algi 14

Diller Devce

Zorluk 7 (2.900 DP)

**Taş Kamufleji.** Devın, taşlı arazide gizlenmek için yaptığı Çeviklik (Gizlilik) kontrollerinde avantajı vardır.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Dev iki büyük tokmak saldırısı yapar.

**Büyük Tokmak.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +9, erim 6 m., bir hedef. *İsabet:* 19 (3x8 + 6) sersemletici zarar.

**Kaya.** Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırısı +9, mesafe 24/96 m., bir hedef. *İsabet:* 28 (4x10 + 6) sersemletici zarar. Eğer hedef bir yaranksa başarılı bir GS 17 Güş kurtulma kontrolü yapmalı ya da yere devrilmelidir.

## TEPKİLER

**Kaya Yakalama.** Eğer deve bir kaya veya benzeri bir nesne fırlatılırsa dev başarılı bir GS 10 Çeviklik kurtulma kontrolü yaparak atılan bu nesneyi yakalayabilir ve sersemletici zarar almayabilir.



## FIRTINA DEVI

Kocaman dev, kaosik iyi

Zırh Seviyesi 16 (pullu zırh)

Can Puanı 230 (20x12 + 100)

Hızı 20 m., yüzmeye 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
29 (+9)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)

Kurtulma Kontrolleri Güç +14, Bün +10, Bil +9, Kar +9

Beceriler Arksı +8, Atletizm +14, Tarih +8, Algi +9

Zarar Dirençleri soğuk

Zarar Bağışıklıkları yıldırım, gumburtu

Duyular edilgen Algi 19

Diller Ortak Lisan, Devce

Zorluk 13 (10.000 DP)

**Yüzergezer.** Dev havayı ve suyu soluyabilir.

**Doğal Büyüyapımı.** Devın büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 17). Dev, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstedigi an: büyüü tespit et, ışıık, kuş tıyüü, yuksel  
3/gün: havaya hükmet, sunefesi

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Dev iki büyük kılıç saldırısı yapar.

**Büyük Kılıç.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +14, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 30 (6x6 + 9) kesici zarar.

**Kaya.** Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırısı +14, mesafe 24/96 m., bir hedef. *İsabet:* 35 (4x12 + 9) sersemletici zarar.

**Yıldırım Saldırısı (Yenilenir 5-6).** Dev kendisinden en fazla 200 metre uzaklıkta bulunan görebildiği bir noktaya büyüü bir yıldırım fırlatır. Bu noktanın en fazla 4 metre uzağında bulunan her yaratık GS 17 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 54 (12x8) yıldırım zararını almalı, başarılı olması halinde ise verilen zararın yarısını almamalıdır.

## GEVEZE AĞIZ

Kötü büyü tarafından yaratılmış tüm dehşetlerin içinde geveze ağızlar belki de en çarpık ve korkunç olanlarından biridir. Bu yaratık gözlerin, ağızların ve önceki kurbanlarının sıvılaştırılmış kütlelerinin bir karışımıdır. Bedenlerinin yok edilmesinden ve bu yaratığa karışmasından dolayı delirmiş olan kurbanlar anlaşılmaz, delice sözler söyler; erişebilecekleri her şeyi yemek için ellerinden geleni yaparlar.

**Biçimsiz Biçim.** Geveze ağızın bedeni biçimsiz bir kütledir. Bu kütlenin üzerinde gözler ve ağızlar vardır ve bir yöne ilerlemek istediğinde ağızlarını kullanarak kendini o yöne doğru çeker. Yavaş ilerlese de suda, çamurda ve bataklıklarda kolaylıkla hareket eder.

**Deliliğin Ağızları.** Bir geveze ağız yakınlarında bir kurban olduğunu algılasa, her bir ağız farklı bir sesle mırıldanmaya ve konuşmaya başlar: Pes veya tiz sesler, ağlamalar veya ulumalar, acı dolu çığlıklar veya mutluluk kahkahaları. Bu ahenksiz sesler, onları duyan bir yaratığın zihnini ele geçirir, çoğunun korku içinde kaçmasına neden olur. Diğerleri delilikten kendini kaybeder veya korkudan kıpırdamaz hale gelir; geveze ağız üzerlerine doğru gelirken gözlerini bu yaratıktan ayıramaz.

**Her Şeyi Yiyen.** Erişebildiği her yaratığı yemek isteyen bir geveze ağız, çıkardığı seslerden dolayı: kıpırdamaz hale gelen kurbanlarının üzerine kapaklanır, anlamsız sesler bir süreliğine susarken ele geçirdiği avını çiğnemeye ve yutmaya başlar. Bu canavar temas ettiği taşı sıvılaştırır, ondan kaçmaya çalışan yaratıkları böylece engellemeye çalışır.

Bir geveze ağız, kurbanından geriye hiçbir şey bırakmaz. Bununla beraber son kurbanın bedeni tüketilmiş olsa bile gözleri ve ağzı yüzeyde kalır, bir sonraki avının peşine düşen canavarın gövdesinde anlamsız sesler çıkarmak için ona katılır.



## GEVEZE AĞIZ

Orta sapınç, tarafısız

Zırh Seviyesi 9

Can Puanı: 67 (9x8 + 27)

Hızı 4 m., yuzme 4 m.

GÜÇ	CEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	8 (-1)	16 (+3)	3 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

Durum Başışıklıkları yere düşme

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10

Diller —

Zorluk 2 (450 DP)

**Yuvak Yer.** Geveze ağızın etrafındaki 4 metrelik alan (yaratığın merkezinde olduğu 4 metre yarıçaplı alan) hamur gibidir ve zorlu arazidir. Bu alanda sırasına başlayan her yaratık başarılı bir GS 10 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da hızı bir sonraki sırasının başına kadar O'a immelidir.

**Dırdr.** Geveze ağız herhangi bir yaratığı görüyorken ve durumu güçsüz değişken anlaşılmaz şeyler söyler. Sırasına geveze ağızdan en fazla 8 metre uzaklıkta başlayan ve onu duyabilen her yaratık başarılı bir GS 10 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olan bir yaratık bir sonraki sırasının başına kadar tepkilerini kullanamaz ve

kendi sırasında ne yapacağını belirlemek için bir z8 atar. Atılan zarın sonucu 1-4 arasındaysa yaratık hiçbir şey yapmaz. 5 veya 6 gelirse yaratık ne eylemini ne de bonus eylemini kullanır. Ama rastgele belirlenen bir yönde ilerleyerek tüm hareketini (hızını) harcar. 7 veya 8 gelirse yaratık erişebileceği bir yerde olan ve rastgele belirlenecek bir yaratığa karşı bir yakın dövüş silahı saldırısı yapar. Eğer böyle bir saldırı yapmak için etrafta erişebileceği bir yaratık yoksa hiçbir şey yapmaz.

## EYLEMLER

**Çoklusaldrn.** Geveze ağız bir ısırk saldırısı yapar ve eğer yapabiliyorsa Körelten Tükürük eylemini kullanır.

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +2, erim 2 m., bir yaratık. Isabet: 17 (5x6) delici zarar. Eğer hedef Orta veya daha küçük boyutlu bir yaratıksa başarılı bir GS 10 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da yere düşmelidir. Eğer hedef bu eylem neticesinde aldığı zararla ölse geveze ağız tarafından soğrulur (geveze ağızın parçası olur).

**Körelten Tükürük (Yenilenir 5-6).** Geveze ağız kendisinden en fazla 6 metre uzaklıkta olan ve görebildiği bir noktaya kimyasal bir sıvı tükürür. Bu sıvı temas halinde köreltilir bir ışık patlaması halinde infilak eder. Bu patlamadan en fazla 2 metre uzaklıkta bulunan her yaratık başarılı bir GS 13 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da geveze ağızın bir sonraki sırasının sonuna kadar kör olmalıdır.



## GİTHLER

Savaşı seven githbalalar ve filozof olmaya meyilli githurlavlar -birbirinden ölesiye nefret eden iki kültür. Githbalalar veya githurlavlardan önce bu yaratıklar zihin yüzücüler tarafından köleleştirilmiş tek bir ırktı. Efendilerini pek çok defalar devirmeye çalıştılar. Ama isyanları, Gith adındaki büyük, kadın bir lider ortaya çıkana kadar tekrar ve tekrar bastırıldı.

Kan gövdeyi götürdüktan sonra Gith ve onun takipçileri illithidlerin tasmalarını kırıp attılar ama savaşın ardından Zerthimon adlı başka bir lider ortaya çıktı. Zerthimon, Gith'in hareket tarzına karşı çıktı; onun katı, askeri liderliğinin ve intikam arzusunun halkı için başka bir tür kölelikten başka bir şey olmadığını iddia etti. Her iki liderin takipçileri arasında bir ayrılık oluştu ve nihayetinde bugüne değin birbirlerinden nefret eden iki farklı ırklar haline geldiler.

Bu uzun boylu ve kasvetli yaratıkların zihin yüzücülerin köleliğinden önce barışçı mı yoksa kaba mı, kültürlü mü yoksa ilkel mi olduklarını artık kimse söyleyemez. İrklarının gerçek adı bile o uzak zamanlardan günümüze erişmemiş, tarihte kaybolup gitmiştir.

## GİTHBALALAR

Githbalalar dümeninde oldukları ruhsal gemileriyle ve sırtlarına bindikleri kızıl ejderhalarıyla sayısız dünyayı yağmalamışlardır. Tüylar, boncuklar, mücevherler ve değerli metal parçaları zırhlarını ve silahlarını süsler. En önemli silahları düşmanlarını kestikleri efsanevi gümüş kılıçlardır. Zihin yüzücülerden bağımsızlıklarını kazanmalarından beri githbalalar korkunç markum kraliçeleri Vlaakith'in yönetiminde acımasız fatihler olmuşlardır.

**Ruhsal Yağmacılar.** Githbalalar kendileri dışındaki tüm ırklardan nefret ederler. Ruhsal Âlem'deki kalelerinden yola çıkarak çokluevrenin en uzak köşelerine kadar gider ve yağmalar, yakar, yıkar ve yok ederler. Savaş, githbala kültürünün tek özelliğidir ve gaddar siyah gözleri merhamet nedir bilmez. Bir yere baskın yaptıktan ve yağmaladıktan sonra hayatta kalarların ölmemesi için biraz da olsa yiyecek vs. bırakırlar. Daha sonra zaten ezdikleri düşmanlarının yanına tekrar gelir ve yeniden yağmalanlar. Bunu tekrar ve tekrar ve tekrar yaparlar.

**Gith'in Takipçileri.** Kendi dillerinde githbala "Gith'in takipçileri" anlamına gelir. Gith'in idaresinde githbalalar askeri bir toplum olmuştur. Katı bir kast sistemi vardır. Kurbanlarına ve ırklarının düşmanlarına karşı sürekli savaş yapılması gerekir. Liderleri Gith öldüğünde onun yerine Gith'in danışmanı olan Vlaakith geçmiştir. Bu markum kraliçe kendisi dışında herhangi bir varlığa ibadet etmeyi yasaklamıştır.

Tüm düşmanları arasında githbalalar en çok eski efendileri olan zihin yüzücülerden nefret ederler. Yakın soydaşları olan githurlavlar ikinci sırada yer alır. Bunlar dışındaki tüm yaratıklar eşit derecede küçümsenir, aşağılanır.

**Gümüş Kılıçlar.** Kadim zamanlarda gith şövalyeleri, efendileri olan zihin yüzücülerle mücadele etmek için özel silahlar yaratmışlardır. Bu gümüş kılıçlar onu kullananın irade gücünü de bir silah haline getirir, fiziksel olduğu kadar zihinsel zarar da verirler. Bir githbala, böyle bir kılıcı yoktan var edecek tek bir eğitimde uzmanlaşınca ya değin şövalye olamaz.



Bir gümüş kılıç, bir büyük kılıcı eşittir ve yaratıcısının ellerinde bir +3 büyük kılıcı özelliklerine sahip olur.

Githbalaların gözünde her gümüş kılıç eşsiz bir antik silah ve sanat eseridir. Githbala şövalyeleri bir gümüş kılıç taşıyan ama githbala olmayı birini arar, bulur, öldürür ve kılıcı kendi halklarının adına geri alır.

**Kızıl Ejderha Binicileri.** İllithidlere karşı olan isyanlarında Gith kendine müttefik aramıştır. Danışmanı Vlaakith, kötü ejdersoyunun kraliçesi Tiamat'a çağrıda bulunmuş, bunun üzerine Vlaakith de onunla buluşmak için Dokuz Cehennem'e gitmiştir. Aralarında ne konuşulduğunu artık sadece Tiamat hatırlamaktadır ama Gith, Ruhsal Alem'e Ejderha Kraliçe'nin kocalarından biri olan kızıl ejderha Ephelomon ile geri dönmüştür. Ephelomon kendi soyunun sonsuza değin githbalaların müttefiki olacağını ilan etmiştir. Tüm kızıl ejderhalar çok uzun zaman önce verilmiş bu sözü yerine getirmezler ama hiç değilse çoğu, githbalaları düşmanları olarak görmez.

**Ölümlü Diyarlarındaki Üstler.** Ruhsal Alem'de ikamet eden yaratıklar yaşlanmadığı için githbalalar çocuklarını eğitmek için Asıl Alem'in uzak bölgelerinde çocuk yetiştirme evleri kurmuşlardır. Askeri okul görevi de üstlenen bu evlerde genç githbalalara zihinsel ve askeri yeteneklerini kullanma becerisi kazandırılır. Bir githbala yetişkin olduğunda ve kutsal ırkları dışına çok az yaratığa güvenirler. Sırtlarını savaşta seven soydaşları olan githbalalara dönmüş olan githurlavlar kat bir manastır hayatı yaşar, Şekara'daki engin kaos denizindeki adalarda ikamet ederler.

**Zihin Uzmanları.** Githurlavların ataları illithid efendilerinin onları içinde tuttuğu zihinsel köle dünyasına uyum sağlamış ve bu dünyadan etkilenmişlerdir. Halkını, Gith'in savaş düşkünü dünyasını terk etmeye çağıran Zerthimon'un öğretileri sayesinde githurlavlar, ister zihinsel ister başka türlü saldırılara karşı kendilerini korumak için zihinsel güçlerini, fiziksel ve zihinsel engeller yaratacak şekilde geliştirmişlerdir. Savaş bir githurlav için kişisel bir durumdur. Bunu yaparken rakibini fiziksel olarak zayıf hale getirecek zihinsel saldırılarda bulunurlar.

**Kaostaki Düzen.** Githurlavlar kendi istekleriyle Şekara'nın kaosunda yaşarlar. Burası sürekli değişen, kanşan, dönen ve onu kontrol edecek kadar güçlü olan githurlav zihinleri tarafından kontrol edilebilen bir alemdir. Şekara ilkel madde ve enerjinin fırtınasıdır; kayalar ve toprakları oluşturan kasırgalar sulu çamurla çevrilidir, güçlü rüzgârlarla harabeye dönmüştür, ateşle kavrulur ve donduran buz duvarlarıyla dövülür.

Bununla beraber Şekara'nın güçleri bilince tepki verirler. Zihinlerinin gücünü kullanan githurlavlar bu alemin kaotik unsurlarını dizginler, orayı içinde yaşanacak hale getirir, hayatta kalmalarını sağlayan vahaller, fırtına içinde korunaklı limanlar yaratırlar.

Githurlav kale-manastırları, onları çevreleyen kaosa karşı sapaşagelm durum, etraflarındaki hengâmeden bir çizik bile almasa gördürler çünkü githurlavların zihni böyle olmasını emretmektedir. Her manastır ilahilerden, yemeklerden, savaş

sanatları eğitiminden ve kendi felsefi düşüncelerine ayrılımsı katı bir program uygulayan keşişler tarafından idare edilir. Githurlavlar zihinsel güçle korunan duvarlarının altında düşünceleri, öğrenmeyi, zihinsel gücün yapısını, düzeni ve disiplini kucaklarlar.

Githurlavların sosyal düzeni iyiyate dayalıdır ve en bilge öğretmenler, zihinsel ve fiziksel savaş sanatlarında en yetenekli olanları githurlav toplumunun liderleri olurlar. Githurlavlar geçmişin büyük kahramanlarına ve öğretmenlerine saygı gösterir, onların bir günde gösterdikleri erdemi tüm hayatları boyunca elde etmeye çalışırlar.

**Zerthimon'un Takipçileri.** Githurlavlar ırklarının kurucusu olan Zerthimon'a saygı duyarlar. Halklarını bağımsızlığa götüren kişi Gith olsa da Zerthimon onun liderliğe uygun olmadığına karar vermiştir. Çünkü savaş düşkünü olan Gith'in kısa bir süre sonra bir tiran olacağını ve onları köle yapan zihin yüzütçülerden bir farkı olmayacağını öngörmüştür.

Zerthimon'un öğretilerinin ve ilkelerinin en iyi örneği olan becerikli githurlav keşişlerine zerth denir. Bu güçlü ve disiplinli keşişler sadece zihinlerinin gücünü kullanarak bedenlerini bir alemden diğerine götürebilirler.

**Şekara'nın Ötesi.** Githurlavlar nadiren Şekara'nın ötesiyale ilgilenir de diğer ırkların becerikli keşişleri bazen githurlav manastırlarını arar ve öğrenci olarak oraya girmek isterler. Githurlav bir öğretmenin genç githurlavları eğitmek veya Zerthimon'un felsefesini ve öğretilerini yaymak için Asıl Alem'de gizli bir manastır kurması ise daha da ender rastlanan bir durumdur.

Ne kadar disiplinli olurlarsa olsunlar githurlavlar zihin yüzütçüler tarafından çağlar boyu esir tutuldukları asla unutmamışlardır. Tarihlerinin bu dönemine ağırlık veren githurlavlar *rrakkma* adı verilen özel bir bölüm kurmuşlardır. İllithid avcı grubu anlamına gelen *rrakkma*'lar diğer alemlere gider ve bu avcı grubundaki githurlav sayısı kadar illithid öldürmeden kendi alemlerine geri dönmeyizler.

"GITHBALALAR VE GITHURLAVLAR ZİHİN YÜZÜTÇÜLERİN TUTSAKLIĞI YÜZÜNDEN O KADAR DERİNDEN YARALANDILAR KI ESKİDEN BİRLEŞİK, TEK BİR İKX OLUKLARINI UNUTTULAR. ÖZGÜRLÜKLERİNİ KAZANMALARININ ARDINDAN KİMESENİN TAH ANLAHIYLA ANLAYAMADIKI BİR NEPRETLE BİRİŞİKLİKLE SAVAŞMAYA BAŞLADILAR."

-SARI ARISTUL, ALEMSEL TARİH BİLGİSİ USTASI

## GİTHBALA SAVAŞÇISI

Orta insanımsı (gith), adil kötü

Zırh Seviyesi 17 (yarım levha zırh)  
Can Puanı 49 (9z8 + 9)  
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	13 (+1)	10 (+0)

Kurtulma Kontrolleri Bün +3, Zek +3, Bil +3  
Duyular edilgen Algı 11  
Diller Githçe  
Zorluk 3 (700 DP)

**Doğal Büyüyapımı (Zihnonik).** Githbalanın büyü yapma yeteneği Zekâ'dır. Githbala, doğal olarak şu büyüleri, bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İsteddiği an: büyüü eli (el görünmezdir)  
3/gün: bulunmazlık (sadece kendine), sisli adım, zıpla

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Githbala iki büyük kılıç saldırısı yapar.

**Büyük Kılıç.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 9 (2z6 + 2) kesici zarar ve 7 (2z6) zihinsel zarar.

## GİTHBALA ŞÖVALYESİ

Orta insanımsı (gith), adil kötü

Zırh Seviyesi 18 (levha zırh)  
Can Puanı 91 (14z8 + 28)  
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)

Kurtulma Kontrolleri Bün +5, Zek +5, Bil +5  
Duyular edilgen Algı 12  
Diller Githçe  
Zorluk 8 (3.900 DP)

**Doğal Büyüyapımı (Zihnonik).** Githbalanın büyü yapma yeteneği Zekâ'dır (büyü kurtulma GS'si 13, büyüü saldırılara +5). Githbala, doğal olarak şu büyüleri, bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İsteddiği an: büyüü eli (el görünmezdir)  
3/gün: bulunmazlık (sadece kendine), diller, sisli adım, zıpla  
1/gün: dlem geçişi, telekinezi

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Githbala iki gümüş büyük kılıç saldırısı yapar

**Gümüş Büyük Kılıç.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +9, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 13 (2z6 + 6) kesici zarar ve 10 (3z6) zihinsel zarar. Bu bir büyüü silah saldırısıdır. Githbala, ruhsal bedende bulunan (ruhsal yansıma büyüünde olduğu gibi) bir hedefe karşı başarılı bir kritik vuruş yaparsa hedefe zarar vermek yerine hedefi fiziksel bedenine bağlayan gümüşü şerdi kesebilir



## GİTHURLAV KEŞİŞ

Orta insanımsı (gith), adil tarafsız

Zırh Seviyesi 14

Can Puanı 38 (7z8 + 7)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)

Kurtulma Kontrolleri Güç +3, Çev +4, Zek +3, Bil +4

Beceriler Sezgi +4, Algı +4

Duyular edilgen Algı 14

Diller Githçe

Zorluk 2 (450 DP)

**Doğal Büyüyapımı (Zihnonik).** Githurlavın büyü yapma yeteneği Bilgelik'tir. Githurlav, doğal olarak şu büyüleri, bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İsteddiği an: *büyücü eli* (el görünmezdir)

3/gün: *görünmezliği gör, kalkan, kuş tüyü, zıpla*

**Zihinsel Savunma.** Githurlav hiçbir zırh giymiyorken ve hiçbir kalkan kullanmıyorken Bilgelik tamlayıcını ZS'sine ekler

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Githurlav iki silahlı saldırı yapar.

**Silahlı Saldırı.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *Isabet:* 6 (1z8 + 2) sersemletici zarar ve 9 (2z8) zihinsel zarar. Bu saldırı büyüü bir saldırdır.

## GİTHURLAV ZERTH

Orta insanımsı (gith), adil tarafsız

Zırh Seviyesi 17

Can Puanı 84 (13z8 + 26)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
13 (+1)	18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	17 (+3)	12 (+1)

Kurtulma Kontrolleri Güç +4, Çev +7, Zek +6, Bil +6

Beceriler Arkış +6, Sezgi +6, Algı +6

Duyular edilgen Algı 16

Diller Githçe

Zorluk 6 (2.300 DP)

**Doğal Büyüyapımı (Zihnonik).** Githurlavın büyü yapma yeteneği Bilgelik'tir (büyü kurtulma GS'si 14, büyü saldırlarına +6). Githurlav, doğal olarak şu büyüleri, bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İsteddiği an: *büyücü eli* (el görünmezdir)

3/gün: *görünmezliği gör, kalkan, kuş tüyü, zıpla*

1/gün: *dlem geçiş, hayali katil*

**Zihinsel Savunma.** Githurlav hiçbir zırh giymiyorken ve hiçbir kalkan kullanmıyorken Bilgelik tamlayıcını ZS'sine ekler.

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Githurlav iki silahlı saldırı yapar.

**Silahlı Saldırı.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. *Isabet:* 11 (2z6 + 4) sersemletici zarar ve 13 (3z8) zihinsel zarar. Bu saldırı büyüü bir saldırdır.



## SIRTLANDAMLAR

Sırtlandamlar uyarı vermeksizin medeniyetin sınırlarında bulunan yerleşimlere saldıran vahşi insanınmsıldır, kurbanlarını avlarlar ve etlerini midelerine indirirler.

**Zebani Kökenleri.** Sırtlandamların kökenleri, zebani efendisi Yeenoghu'nun Asıl Âlem'e geçmenin bir yolunu bulup, burada ortalığı birbirine kattığı zamana kadar uzanır. Sıradan sırtlandamlar onun geride bıraktığı vahşeti takip etmiş ve bu zebani efendisinin kurbanlarını yemişlerdir. Bu sırtlandamlar ilk sırtlandamlar haline dönmüş ve Yeenoghu Dipsiz Çukurlar'a geri gönderilene değin onu takip etmişlerdir. Bunun ardından zebanimsi gücün bir hatırlatıcısı olarak tüm dünyaya yayılmışlardır.

**Göçebe Yok Ediciler.** Sırtlandamlar tehlikelidirler çünkü rastgele, hiç beklenmezken saldırırlar. Yabanda bir anda ortaya çıkar, yağmalayıp katleder sonra da başka bir yere giderler. Çekirge sürüleri gibi saldırırlar. Yerleşimleri yerle bir eder ve geride enkaz haline gelmiş binalardan, kemirilmiş cesetlerden ve pislikleriyle dolmuş topraklardan başka bir şey bırakmazlar. Sırtlandamlar avlanmak için kolay hedefleri seçerler. Bir kalenin etrafındaki kasabalar, köyler ve çiftlikler alevler içinde yanarken, insanları katledilip yenilirken bu kalenin içindeki zırlı savaşçılar bir çizik bile almaksızın sağ kalırlar.

Sırtlandamlar nadiren daimi yapılar inşa eder veya dayanıklı eşyalar yaparlar. Silah veya zırh üretmez, bunları öldürdükleri kurbanlarından alırlar. Onların kulaklarını, dişlerini, kafa derilerini ve diğer zafer nişanlarını bir ipe dizerek, sözde zırlarının üzerine takarlar.

**Kandan Gözü Dönmüş.** Bir sırtlandamların yüreğinde iyilik veya merhamet bulunmaz. Bir zebani gibi vicdan duygusunun ne olduğundan habersizdir ve yıkıcı dürtülerini bir kenara bırakması ne öğretilbilir ne de başka yöntemlerle sağlanabilir. Sırtlandamların kana susanmışlıkları onları herkesin düşmanları yapar ve ortak bir düşman bulamazlarsa bu sefer de kendi aralarında savaşırırlar. En vahşi orklar bile sırtlandamlarla ittifak kurmaktan kaçınırlar.

## SIRTLANDAM SÜRÜ LİDERİ

Bir sırtlandam sürüsünün alfası, o sürünün lideridir; zekâsı ve acımasızlığıyla sürüyü yönetir. Lider, sürünün elde ettiği ganimetin, yiyeceğin, değerli ve büyüklü eşyaların en iyisini alır. Bedenini demir süslerle ve iğrenç zafer nişanlarıyla süsler, kürkünü zebanimsi rünlerle boyar ve Yeenoghu'nun onu asla zarar ve yara görmeyecek bir hale getirmesini umar.

## YEENOGHU'NUN DIŞI

Sırtlandamlar, zaferlerini zebanimsi ayınlar yaparak ve Yeenoghu'ya kan kurbanı vererek kutlarlar. Bazen bu zebani efendisi, içlerinden birinin bir zebani ruhu tarafından ele geçirilmesini sağlayarak takipçilerini ödüllendirir. Yeenoghu'nun gözdesi olarak işaretlenen bu şanslı sırtlandam Yeenoghu'nun dışı, Sırtlandam Efendisi'nin seçilmiş olur. Yeenoghu'nun ilk sırtlandamları yarattığı gibi dış tarafından öldürülen bir düşmanın etyle beslenen sıradan bir sırtlandamdan korkunç bir değişim geçirerek tam yetişkin bir sırtlandam haline gelir. Bir bölgedeki sırtlandamların sayısına bağlı olarak bir Yeenoghu'nun dışı sırtlandam nüfusunda inanılmaz bir artma gerçekleştirebilir. Dışı bulup öldürmek, bu nüfusu kontrol altında tutmanın tek yoludur.

## SIRTLANDAM

Orta insanımsı (sırtlandam), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 15 (post zırh, kalkan)  
Can Puanı 22 (5z8)  
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	6 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 10  
Diller Sırtlandamca  
Zorluk 1/2 (100 DP)

**Vahşet.** Sırtlandam, kendi sırasında bir yaratığı yakın dövüş silahı saldırısıyla 0 can puanına düşürürse hızının yarısı kadar ilerleyip bir ısırk saldırısı yapmak için bonus eylemini kullanabilir.

### EYLEMLER

**Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +4, erim 2 m., bir yaratık. Isabet: 4 (124 + 2) delici zarar.

**Mızrak. Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı.** Saldırısı +4, erim 2 m., veya mesafe 8/24 m., bir hedef. Isabet: 5 (126 + 2) delici zarar veya bir yakın dövüş silahı saldırısı yapmak için iki elle kullanılırsa 6 (128 + 2) delici zarar.

**Uzun Yay. Mesafeli Silah Saldırısı:** Saldırısı +3, mesafe 60/240 m., bir hedef. Isabet: 5 (128 + 1) delici zarar.

## SIRTLANDAM SÜRÜ LİDERİ

Orta insanımsı (sırtlandam), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 15 (örme zırh)  
Can Puanı 49 (9z8 + 9)  
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10  
Diller Sırtlandamca  
Zorluk 2 (450 DP)

**Vahşet.** Sırtlandam, kendi sırasında bir yaratığı yakın dövüş silahı saldırısıyla 0 can puanına düşürürse hızının yarısı kadar ilerleyip bir ısırk saldırısı yapmak için bonus eylemini kullanabilir.

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Sırtlandam ya kılıcı mızrağını ya da uzun yayını kullanarak iki saldırı yapar ve bunun ardından eğer yapabilirse Vahşet Başlat eylemini kullanır.

**Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +5, erim 2 m., bir yaratık. Isabet: 5 (124 + 3) delici zarar.

**Kılıçlı Mızrak. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +5, erim 4 m., bir hedef. Isabet: 8 (1210 + 3) kesici zarar.

**Uzun Yay. Mesafeli Silah Saldırısı:** Saldırısı +4, mesafe 60/240 m., bir hedef. Isabet: 6 (128 + 2) delici zarar.

**Vahşet Başlat (Yenilenir 5-6).** Sırtlandamın görebildiği ve kendisinden en fazla 12 metre uzakta bulunan bir yaratık eğer sırtlandamı duyabiliyorsa ve Vahşet özelliği varsa bir yakın dövüş silahı saldırısı yapmak için tepkisini kullanabilir.



## YEENOGHU'NUN DIŞI

Orta buk (sırtlandam), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 14 (post zırh)  
Can Puanı 65 (10z8 + 20)  
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Kurtulma Kontrolleri Bün +4, Bil +2, Kar +3

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10

Diller Cehennemce, Sırtlandamca

Zorluk 4 (1.100 DP)

**Vahşet.** Sırtlandam, kendi sırasında bir yaratığı yakın dövüş silahı saldırısıyla 0 can puanına düşürürse hızının yarısı kadar ilerleyip bir ısırk saldırısı yapmak için bonus eylemini kullanabilir.

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Sırtlandam üç saldırı yapar: Birisi ısırkıyla ve ikisi pençesiyle.

**Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +5, erim 2 m., bir yaratık. Isabet: 6 (126 + 3) delici zarar ve hedef başarılı bir GS 12 Bünne kurtulma kontrolü yapmalı ya da 7 (226) zehir zararı almalıdır.

**Pençe. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +5, erim 2 m., bir hedef. Isabet: 7 (128 + 3) kesici zarar.







## YERCÜ, DERİN (SVİRFNEBLİN)

Derin yercüler veya svirfneblinler yerin çok altındaki dolambaçlı semtlerinde ve oyulmuş mağaralarında yaşarlar. Gizlilikleri, zekâları ve azimleri sayesinde hayatta kalırlar. Gri tenleri, etraflarındaki taş işleri arasına kolayca karışabilmelerini sağlar. Ayrıca boyutları göz önüne alındığında şaşılacak derecede ağır ve güçlüdürler. Ortalama bir yetişkin 45 ila 55 kilogram arasında bir ağırlığa ve neredeyse 1 metrelik bir boya sahiptir.

Sıradan bir svirfneblin yerleşimini birkaç yüz derin yercü bünyesinde barındırır ve iyi tahkim edilmiştir. İçeri ve dışarı hareket etmeyi sağlayacak çok sayıda tüneli bulunur ki derin yercüler, bir saldırı esnasında bu tünelleri kullanarak kaçabilirler.

**Erkekler ve Kadınlar.** Erkek svirfneblinler keldir, hiç saçları yoktur; kadın svirfneblinlerin ise tel gibi, iplik iplik, gri saçları vardır. Geleneksel olarak kadınlar yerleşimleri idare ederken erkekler de düşmanları ve değerli taş damarlarını bulmak için etrafta kol gezirler.

**Değerli Taş Toplayıcılar.** Svirfneblinler değerli taşları el üstünde tutar, onlara çok değer verirler; özellikle de Karanlıkaltı'nın derin madenlerinden çıkardıkları yakutlara. Bu sevdaları yüzünden bayköçülerle, kara elflerle, aya-lıklarla, erceğellerle ve zihin yüzücülerle çatışmalara girerler. Derin yercüler tüm doğal düşmanları arasında en çok ölümlü saçan, zebanilere tapan kara elflerden korkar ve nefret ederler.

**Toprakın Dostları.** Derin yercülere sıklıkla Toprak Âlemi'nden gelmiş yaratıklarla beraber rastlanır. Bazı svirfneblinlerin böyle yaratıkları çağırma becerisi bile vardır. Toprak yaratıkları svirfneblin yerleşimlerini korurlar. Özellikle gazar ezenler, yiyecek değerli taşlar karşılığında bu görevi yerine getirmekten büyük bir zevince duyarlar.

## DERİN YERCÜ (SVİRFNEBLİN)

Orta insanımsı (yercü), tarafsız iyi

Zırh Seviyesi 15 (örme zırh)

Can Puanı 16 (3z6 + 6)

Hızı 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	9 (-1)

**Beceriler** Araştırma +3, Algı +2, Gizlilik +4

**Duyular** karagörü 48 m., edilgen Algı 12

**Diller** Yercüce, Yerel, Karanlıkaltıca

**Zorluk** 1/2 (100 DP)

**Taş Kamufajı.** Yercünün, kayalı arazide gizlenmek için yaptığı Çeviklik (Gizlilik) kontrollerinde avantajı vardır.

**Yercü Kurnazlığı.** Yercünün, büyüye karşı yapacağı Zekâ, Bilgelik ve Karizma kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

**Doğal Büyüyapımı.** Yercünün doğal büyü yapma yeteneği Zekâ'dır (büyü kurtulma GS'si 11). Şu büyüleri doğal olarak hiçbir maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İsteddiği an: *bulunmazlık* (sadece kendine)

1/gün: *bulanık, kendini gizle, körlük/sağır*

## EYLEMLER

**Savaş Kazması.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z8 + 2) delici zarar.

**Zehirli El Oku.** *Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırısı +4, mesafe 12/48 m., bir yaratık. *İsabet:* 4 (1z4 + 2) delici zarar ve hedef başanlı bir GS 12 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca zehirlenmelidir. Hedef her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başanlı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

## OBOTLAR

Obotlar küçük, kara kalpli, bencil insanumsıdır. Mağaralarda, terk edilmiş madenlerde, ganimeti alınmış zindanlarda ve bunlara benzer kasvetli yerlerde yaşarlar. Bireysel olarak zayıf olan obotlar bundan dolayı büyük -bazen inanılmaz kadar kalabalık- topluluklar oluştururlar. Her şeyden çok güç elde etmeyi ister ve ne zaman bir tür yetki ele geçirseler onu mümkün olduğunca kötüye kullanırlar.

**Obotumsular.** Obotlar, obotumsular denilen bir yaratık ailesine aittir. İri yan kuzenleri olan kocobotlar ve öcüyalar genellikle obotları itaatleri altına alırlar. Obotlar tembel ve disiplinsizdirler ki bu da onları kötü hizmetkârlar, işçiler ve korumalar yapar.

**Kötücul Şenlik.** Hırs ve kötülükle güdülenen obotlar, üstünlüğü ele geçirdikleri ender zamanlarda bayram yapmaktan kendilerini alamazlar. Zafer kazandıklarında dans eder ve sevinçten göklere uçarlar. Bu keyifleri sona erdiğinde diğer yaratıkların acı çekmesinden zevk alır ve her türlü çarpıklığı kucaklarlar.

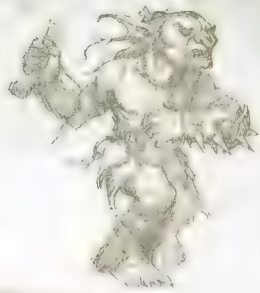
**Önderler ve Takipçiler.** Obotlar, aralarındaki en güçlü veya zeki olan obot tarafından yönetilir. Bir obot başı tek bir ini kontrol ederken bir obot kralı veya kraliçesi (ki bunlar da pohpohlanmış bir obot başından başka bir şey değildir) yüzlerce obotu kontrol edebilir, kabilesinin hayatta kalmasını sağlamak için birden çok ini idaresi altına alabilir. Obot başları kolayca devrilebilir ve çoğu obot kabilesi kocobot generalleri veya öcüyayı başları tarafından ele geçirilmiştir.

**Zor İler.** Obotlar inlerini, davetsiz misafirlerin varlığını bildirmesi için alarmlarla süslemiştir. Bu inler, insan boyutundaki yaratıkların yollarını bulamayacağı ama obotların kolaylıkla yol alabileceği dar tüneller ve ufak deliklerle doludur. Bu durum obotların rahatlıkla kaçmasını veya düşmanlarının etraflarını sararak onları baskına uğratmalarını sağlar.

**Fare Besleyiciler ve Kurt Biniciler.** Obotların farelere ve kurtlara bir yakınlığı vardır; fareleri arkadaş, kurtları da binek olsun diye yetiştirirler. Obotlar, tıpkı fareler gibi gün ışığını sevmez ve gündüzleri yer altında uyurlar; kurtlar gibi sürüler halinde avlanır, kalabalıkta güç bulurlar. Kurtlara binerek avlandıklarında vur-kaç taktikini kullanırlar.

**Mağlubiyet'e Tapanlar.** Mağlubiyet, Büyük Olan, Derinliklerin ve Karanlıkların Efendisi obotların büyük ilahıdır. Obotların çoğu tarafından üç metre boyunda, savaş yaralarıyla kaplı, kara derili ve alev gözlü bir obot olarak hayal edilen Mağlubiyet'e hayranlıktan değil korkudan tapınırlar. Obotlar, öldüklerinde ruhlarının Mağlubiyet'in Ölüm Âlem'i'ndeki ordusunun saflarına katılacaklarına inanırlar. Bu, çoğu obotun korkudan ölümleri patlatan bir "ayrıcılıktır." Çünkü Büyük Olan'ın daimi tiranlığından ölümden bile çok korkarlar.

"ASKERLERE VEYA HAYDUTLARA İHTİYAÇIN OLURSA  
KOCOBOTLARI KULLAN. UMLAYAN BİRİSİNİN KAFASINA  
ÖLÜMÜNE VURULMASINI İSTERSEN ÖCÜYALARI TUT.  
UFAK, KÖTÜ ADIYALAR ARIYORSAN OBOTLARDAN SAŞMA."  
-STALHAN KLİM, KÖLE EFENDİSİ



"BREE-YARKI!"

-"TESLİM OLUYORUZ!" (UN OBOTÇASI  
LÖYLE OLDUĞUNU SOYLUYORLAR)

## OBOT

Küçük insanımsı (obotumsu), tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 15 (deri zırh, kalkan)

Can Puanı 7 (2z6)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)

Beceriler Gizlilik +6

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 9

Diller Ortak Lisan, Obotça

Zorluk 1/4 (50 DP)

**Çevik Kaçış.** Obot, her sırasında bonus eylem olarak Tüymek veya Gizlenmek eylemlerinden birini kullanabilir.

## EYLEMLER

**Pala, Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (126 + 2) kesici zarar.

**Kısa Yay, Mesafeli Silah Saldırısı:** Saldırısı +4, mesafe 32/128 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (126 + 2) delici zarar.

## OBOT BAŞI

Küçük insanımsı (obotumsu), tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 17 (örme zırh, kalkan)

Can Puanı 21 (6z6)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	10 (+0)

Beceriler Gizlilik +6

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 9

Diller Ortak Lisan, Obotça

Zorluk 1 (200 DP)

**Çevik Kaçış.** Obot, her sırasında bonus eylem olarak Tüymek veya Gizlenmek eylemlerinden birini kullanabilir.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Obot palasıyla iki saldırı yapar. İkinci saldırının dezavantajı vardır.

**Pala, Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (126 + 2) kesici zarar.

**Fırlatılan Mızrak.** Yakın Dövüş veya Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırısı +2, erim 2 m., veya mesafe 12/48 m., bir hedef. *İsabet:* 3 (1z6) delici zarar.

## TEPKİLER

**Saldırısı Yönlendir.** Obotun görebildiği bir yaratık, obotu bir saldırıya hedef alırsa bu obot kendisinden en fazla 2 metre uzakta bulunan başka bir obotu seçer. İki obot yer değiştirir ve seçilen obot hedef haline gelir.





## GOLEMLER

Golemler sıradan maddelerden yapılmışlardır - kil, et ve kemik, demir veya taş - ama şaşırtıcı derecede güçlü ve dayanıklıdır. Bir golemnin hiçbir isteği yoktur, hayatta kalmak için bir şey tüketmez, acı hissetmez ve pısmanlıktı duymaz. Durdurulamaz bir yaratık olan bu şeyler yaratıcılarının emirlerini takip etmekten ve yaratıcılarının emirleri doğrultusunda korumaktan veya yok etmekten başka bir şey bilmezler.

Golem yaratmak isteyen birinin *golem rehberine* ihtiyacı vardır (*Zindan Efendisi'nin Rehberi* ne bak). Rehberdeki detaylı görseller ve talimatlar belirli bir zindan golemi yaratma işlemini adım adım anlatmaktadır.

**Maddi Biçimde Unsursal Ruh.** Bir golemnin inşası bedeninin yapılmasıyla başlar. Bu da usta bir heykeltıraş, demirci veya cerrah olmayı gerektirir. Bazen bir golemnin yaratıcısı kendi sanatının ustasıdır ama genellikle bir golem yaratmak isteyen birisi, işin bu adımı gerçekleştirmesi için işinin ehli bir zanaatkarı kiralar.

Bedenin kilden, etten, demirden veya taştan yapılmasının ardından golemnin yaratıcısı bu bedeni, Unsursal Toprak Âlemi'nde elde ettiği bir ruhla canlandırır. Bu yaşam kuvvetinin herhangi bir anısı, kişiliği veya tarihi yoktur. Sadece bedeni hareket ettirecek ve emirlere itaat edecek bir güdüdür. Bu işlem ruhu yapay bedene bağlar ve onu, golemnin yaratıcısının iradesi altına alır.

**Ebedi Muhafızlar.** Golemler kutsal alanları, mezarları ve hazine mahzenlerini, yaratıcıları olup gittikten çok sonraları bile koruyabilir, fiziksel zararlardan veya en güçlü büyüler hariç olmak üzere diğer büyütlü etkilerden etkilenmeksizin aldıkları görevleri yerine getirmeye devam edebilirler.

Bir golem, sahip olanın golemi kontrol etmesini sağlayacak özel bir muska veya başka bir özel nesneyle yaratılabilir. Yaratıcıları uzun zaman önce ölmüş olan golemler böylece yeni bir efendiyi hizmet edebilirler.

**Kör İtaatkarlık.** Yaratıcısı veya sahibi ona emrederken bir golem kusursuz şekilde çalışır. Eğer bir golem emirsin bırakılırsa veya güçsüz olursa elinden geldiğince son aldığı emri yerine getirmeye çalışır. Emirlerini yerine getirmeyen bir golem bu duruma şiddetle tepki verebilir -ya da durup hiçbir şey yapmayabilir. Birbiryle çelişen emirler alan bir golem bazen bu emirler arasında gidip gelir.

Bir golem kendi kendine düşüncemey veya kendi için bir şeyler yapamaz. Aldığı emirleri mükemmel derecede anlasa da bunun dışında bir dil yetisi yoktur ve konuşarak ne ikna edilebilir ne de kandırılabilir.

**Yapının Doğası.** Bir golemnin havaya, yemeğe, içmeye veya uykuya ihtiyacı yoktur.

"AÇILAMAZ KAPILARIN ARDINDA BÜYÜK BİR SALON VARDI. BU SALONUN UZAK TARAFINDA TAŞTAN, DEVAŞA BİR TAHT GÖRDÜK. TAHTIN ÜZERİNDEYSE İKİ ADAMDAN DAHA UZUN VE GENİŞ OLAN DEHİRDEN BİR HEYKEL OTURUYORDU. HEYKEL, ELLERİNDEN BİRİNDE DEHİRDEN BİR KILIÇ, DİĞERİNDE DE TÜYDEN BİR KAHKİÇ TUTUYORDU. O ZAMAN DÖNÜP GİTMEYİ GEREKİNDİRİYOR İSTE."

-BAŞBÜYÜK HORDENKANKEN, MAURE KALESİ'NİN ATINDAKİ ZİNDANLARDA HACERACI EKİPLERİ BERABER YAĞADICI KORKUTUCU ANLARI ANLATIRKEN

## KİL GOLEMİ

Kilden yapılan bu cüsseli golem çoğu insan boyutlu yaratıktan daha uzundur. İnsan şekilli olmasına rağmen orantıları yanlıştır.

Kil golemleri büyük inançların din adamları tarafından belirli, ilahi bir amaç için kullanılırlar. Bununla beraber kil, yaşam gücü için zayıf bir kabuktur. Eğer golem zarar görürse ona bağlı olan unsursal ruh özgür kalabilir. Böyle bir golem deliye dönebilir, yok edilmeye veya tamamen tamir edilmeye değin etrafındaki her şeyi yok edebilir.

## ET GOLEMİ

Bir et golemi, dikkate değer bir güce sahip olan, insanın unsurların vücut parçalarının birbirine dikilmesiyle veya çivilenmesiyle yaratılmış olan korkunç ve ürkünç bir yaratıktır. Beyni basit mantığa sahiptir ama düşünceleri bir çocuğunkinden daha gelişmiş değildir. Golemin kasları yıldırımın gücüne cevap verir, yıldırımla canlanır ve güçlenir. Güçlü tılsımlar golemnin derisini korur, en güçlü silahlar hariç olmak üzere tüm büyülerin ve silahların zarar vermesini engeller.

Bir et golemi sendeleyerek, tutuk eklemlere sahipmiş gibi yürür; dışardan bakıldığında sanki tüm vücudunu kontrol edemiyordur. Ölü bedeni unsursal bir ruh için uygun bir kapı değildir; bu ruh bazen nefretini ifade etmek için anlaşılabilir şekilde olur. Eğer ruh yaratıcısının iradesinden kurtulursa golem sakinleştirilinceye veya deriden kabuğu yok edilmeye veya tamamen iyileştirilinceye değin deliye döner.

## DEMİR GOLEMİ

Golemlerin en kudretlisi olan demir golemi ağır metallerden dövülmüş kocaman, uzun boylu bir devdir. Bir demir golemnin şekli herhangi bir biçime sokulabilir ama genellikle zırh parçalarından oluşmuş gibi görünmesi geleneksel hale gelmiştir. Tek bir yumruk darbesi yaratıkları öldürebilir ve ayakları yürürken yeri sarsar. Demir golemler oldukça uzun kılıçlar kullanırlar ve hepsi ölümcül zehir üfleme yeteneğine sahiptir.

Bir demir golemnin bedeni tentir ve çeşitli karışımlarla dövülmüştür. Diğer golem bedenlerini oluşturan maddelerin doğası veya onlara bağlı olan unsursal ruhların gücü nedeniyle zayıflıklar taşıyabilirler da demir golem neredeyse yaralanamaz şekilde tasarlanmışlardır. Demir gövdeleri, onları canlandıran ruhları mahkûm eder ve sadece büyütlü veya adamantinin gücüne sahip kişilerle zarar görebilirler.

## TAŞ GOLEMİ

Taş golemi şekil ve biçim açısından çok çeşitlidir. Taştan yapılan bu golem uzun boylu, etkileyici heykeller olmaları için şekillendirilebilir. Çoğu, insanunsullara benzese de taş golemler heykeltıraşın hayal edebildiği her şekilde olabilirler. Mühtürlü mezarlarda veya kayıp şehirlerin kapılarında bulunan kadim taş golem bazen dev hayyavangillerin biçimlerinde yapılmışlardır.

Diğer golem gibi taş golem de neredeyse tüm büyülere ve silahlara karşı dirençlidir. Bir taş golemle savaşan yaratıklar onların etrafında zamanın akışında meydana gelen bir düzensizlik hissedebilir, sanki kendileri de taştan yapılmış gibi bir duyguya bürünürler.

"GÖLEMIN FİZİKSEL BİÇİMİ NE KADAR KATTI OLURSA  
GÖREV DÜNGESİNİ YITIRMESİ DE O KADAR ZOR OLUR.  
KİLDEN OLANLARA BİRAZ TUTUK OLABİLİR, DİKKAT  
ETMEK LAZIM."  
- KİL GÖLEMLER REHBERİ'NDEKİ UYARILAR



## KİL GÖLEMİ

Büyük yapı, bakış açısız

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)

Can Puanı 133 (14x10 + 56)

Hızı 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
20 (+5)	9 (-1)	18 (+4)	3 (-4)	8 (-1)	1 (-5)

**Zarar Bağışıklıkları** asit, zehir, zihinsel; adamantin olmayan büyüsüz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

**Durum Bağışıklıkları** tılsımlanma, bitkinlik, korkmuş olma, felç olma, taşlaşma, zehirlenme

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 9

Diller yaratıcısının bildiği dilleri bilir ama konuşamaz

Zorluk 9 (5.000 DP)

**Asit Emilimi.** Golem ne zaman asit zararı alacak duruma düşerse hiç asit zararı almaz. Onun yerine verilen asit zararı kadar can puanı kazanır.

**Delir.** Golem ne zaman sırasına 60 can puanıyla ya da bunun altında başlarsa bir z6 at. 6 gelirse golem delirir. Delirmiş bir golem ne zaman sıra ona gelse görebildiği en yakınındaki yaratığa saldırır. Eğer ilerleyecek ve saldıracak bir yaratık yoksa golem bir nesneye saldırır. Golemın etrafında birden çok nesne varsa kendisinden daha küçük

olanı seçer. Golem delirdiğinde yok edilmeye ya da tüm can puanlarını yeniden kazanıncaya kadar deli olarak kalmaya devam eder.

**Sabit Biçim.** Golem, biçimini değiştirecek tüm büyülere veya etkilere karşı bağışiktır.

**Büyü Direnci.** Golemın büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

**Büyülü Silahlar.** Golemın saldırıları büyülüdür.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Golem iki darbe saldırısı yapar.

**Darbe.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırıya +8, erim 2 m., bir hedef. İsbet: 16 (2x10 + 5) sersemletici zarar. Eğer hedef bir yaratıksa başarılı bir GS 15 Büyüye kurtulma kontrolü yapmalı ya da en yüksek can puanı (can puan üst sınırı) alınan zarar kadar azalmalıdır. Eğer bu saldırı hedefin en yüksek can puanını 0'a düşürürse hedef ölür. Bu azalma büyük onama büyüü veya başka bir büyü aracılığıyla etkisiz hale getirilmeye değer etkili olur.

**Hız (Yenilenir 5-6).** Golem, bir sonraki sırasının sonuna kadar büyülü olarak GS'sine +2 bonus kazanır, Çeviklik kurtulma kontrollerinde avantaja sahiptir ve darbe eylemini bonus eylem olarak kullanabilir.

"MEZAR HIRSIZLARIMYDAN İKİ YAKALANDI VE DÖN AŞIĞI. DİĞER İKİSİ ANLAŞILABİLİR ŞEKİLDE BENZER BİR SONLA BULUŞMAYI KORKTUKLARI İÇİN ÇEKİNGENLERDİ. AMA ONLARIN ENDİŞELERİNİN DENEYİMİ ENGELLEMESİNE İZİN VEREMEK, TAZE CESELERE İHTİYAÇIM VAR VE O İKİ BALKABAÇI BENİM İÇİN BUNLARI GETİREMEZSE BEN DE ONLARINIKINI KULLANIRIM."

—BİRLİCİ EVANGELİZA LAVAN'IN GÜNLÜĞÜNDEN

## ET GOLEMİ

Orta yapı, bakış açısız

Zırh Seviyesi 9

Can Puanı 93 (11z8 + 44)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	9 (-1)	18 (+4)	6 (-2)	10 (+0)	5 (-3)

**Zarar Bağışıklıkları** yıldırım, zehir; adamantin olmayan büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

**Durum Bağışıklıkları** bilsimlanma, bitkinlik, korkmuş olma, felç olma, taşlaşma, zehirlenme

**Duyular** karagörü 24 m., edilgen Algı 10

**Diller** yaratıcısının bildiği dilleri bilir ama konuşamaz

**Zorluk** 5 (1.800 DP)

**Delir.** Golem ne zaman sırasına 40 can puanıyla ya da bunun altında başlarsa bir z6 at. 6 gelirse golem delirir. Delirmiş bir golem ne zaman sıra ona gelse görebildiği, en yakınındaki yaratığa saldırır. Eğer ilerleyecek ve saldıracak bir yaratık yoksa golem bir nesneye saldırır. Golemin etrafında birden çok nesne varsa kendisinden daha küçük olanı seçer. Golem delirdiğinde yok edilmeye ya da tüm can puanlarını yeniden kazanmaya kadar deli olarak kalmaya devam eder.

Eğer golemi yaratıcısı delirmiş golemden en fazla 24 metre uzaklıktaysa sertçe ve ikna edici şekilde konuşarak golemi sakinleştirmeyi deneyebilir. Golemin, yaratıcısını duyabiliyor olması gerekir. Golemin yaratıcısı eylemini kullanarak GS 15 Karızma (İkna) kontrolü yapar. Kontrol başarılı olursa golemi deliliği geçer. Golem 40 can puanı veya bunun altındayken zarar alırsa yeniden delirebilir.

**Ateşten Kaçınma.** Golem ateş zararı alırsa bir sonraki sırasının sonuna kadar yaptığı saldırı kontrollerinde ve yetenek kontrollerinde dezavantajı olur.

**Sabit Biçim.** Golem, biçimini değiştirecek tüm büyülere veya etkilere karşı bağışiktır.

**Yıldırım Emilimi.** Golem ne zaman yıldırım zararı alacak duruma düşerse hiç yıldırım zararı almaz. Onun yerine verilen yıldırım zararı kadar can puanı kazanır.

**Büyük Direnci.** Golemin büyülere ve diğer büyü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır

**Büyük Silahlar.** Golemin saldırıları büyüdür.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Golem iki darbe saldırısı yapar.

**Darbe.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 13 (2z8 + 4) sersemletici zarar.







## DEMİR GOLEMİ

Büyük yapı, bakış açısı

Zırh Seviyesi 20 (doğal zırh)  
Can Puanı 210 (20x10 + 100)  
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
24 (+7)	9 (-1)	20 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	1 (-5)

**Zarar Bağışıklıkları** ateş, zehir, zihinsel; adamantin olmayan büyüüz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar  
**Durum Bağışıklıkları** tılsımlanma, bitkinlik, korkmuş olma, felç olma, taşlaşma, zehirlenme  
**Duyular** karagörü 48 m., edilgen Algı 10  
Diller yaratıcısının bildiği dilleri bilir ama konuşamaz  
Zorluk 16 (15 000 DP)

**Ateş Emilimi.** Golem ne zaman ateş zararını alacak duruma düşerse hiç ateş zararını almaz. Onun yerine verilen ateş zararı kadar can puanı kazanır.

**Sabit Biçim.** Golem, biçimini değiştirecek tüm büyülere veya etkilere karşı bağışiktır.

**Büyük Direnci.** Golemin büyülere ve diğer büyüü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

**Büyülü Silahlar.** Golemin saldırıları büyüüldür.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Golem iki darbe saldırısı yapar.

**Darbe.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +13, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 20 (3z8 + 7) sersemletici zarar.

**Kılıç.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +13, erim 4 m., bir hedef. İsabet: 23 (3z10 + 7) kesici zarar.

**Zehir Nefesi (Yenilenir 6).** Golem 6 metrelik konik bir alana zehirli gaz puskürtür. Bu alandaki her yaratığın GS 19 Bünye kurtulma kontrolü yapması, başarısız olması halinde 45 (10z8) zehir zararı alması, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını alması gerekir.



## TAŞ GOLEMİ

Büyük yapı, bakış açısı

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)  
Can Puanı 178 (17x10 + 85)  
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
22 (+6)	9 (-1)	20 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	1 (-5)

**Zarar Bağışıklıkları** zehir, zihinsel; adamantin olmayan büyüüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar  
**Durum Bağışıklıkları** tılsımlanma, bitkinlik, korkmuş olma, felç olma, taşlaşma, zehirlenme  
**Duyular** karagörü 48 m., edilgen Algı 10  
Diller yaratıcısının bildiği dilleri bilir ama konuşamaz  
Zorluk 10 (5.900 DP)

**Sabit Biçim.** Golem, biçimini değiştirecek tüm büyülere veya etkilere karşı bağışiktır.

**Büyük Direnci.** Golemin büyülere ve diğer büyüü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

**Büyülü Silahlar.** Golemin saldırıları büyüüldür.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Golem iki darbe saldırısı yapar.

**Darbe.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +10, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 19 (3z8 + 6) sersemletici zarar.

**Yavaşlat (Yenilenir 5-6).** Golem, kendisinden en fazla 4 metre uzaklıkta bulunan ve görebildiği bir veya daha fazla yaratığı hedef alır. Her hedef bu büyüye karşı GS 17 Bülgeç kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olan bir hedef tepkilerini kullanamaz, hızı yarıya inmiştir ve kendi sırasında bir defadan fazla saldırı yapamaz. Buna ek olarak hedef kendi sırasında ya eylemini ya da bonus eylemini kullanabilir, ikisini kullanamaz. Bu etki 1 dakika boyunca sürer. Bir hedef her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi kendisi için sonlandırabilir.



## KIYANT

*Buyuk canavarimsi, bakis acissiz*

Zirh Seviyesi 19 (doğal zirh)

Can Puanı 114 (12x10 + 48)

Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
20 (+5)	11 (+0)	18 (+4)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Beceriler Algı +4

Durum Bağışıklıklı taşılaşma

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 14

Diller -----

Zorluk 5 (1.800 DP)

**Tepe Hücumu.** Eğer kıyant, bir yaratığa, aynı (kendi) sırasında boynuzlarıyla saldırı yapmadan önce en az 8 metre düz bir çizgide ilerlerse yaratık GS 16 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir. Hedef yere devrilirse kıyant bonus eylemini kullanarak ona karşı bir toynak saldırısı yapabilir.

## EYLEMLER

**Boynuzlar.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +8, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 18 (2x12 + 5) delici zarar.

**Toynaklar.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +8, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 16 (2x10 + 5) delici zarar.

**Taşılaştran Nefes (Yenilenir 5-6).** Kıyant 12 metrelik konik bir alana taşılaştran buhar üfler. Bu alandaki her yaratık başarılı bir GS 13 Bunye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Kurtulma kontrolünde başarısız olan bir yaratık taşılaşmaya başlar ve durumu kısıtlanmıştır. Kısıtlanan yaratık bir sonraki sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrar etmelidir. Başarılı olursa bu etki o hedef için sona erer. Başarısız olursa hedef büyük onama büyüü veya başka bir büyü aracılığıyla serbest bırakılıncaya değin taşılaşmıştır.

## KIYANT

Kıyantla karşılaşan çok az yaratık bu macerasını anlatma şansına sahip olmuştur. Bedeni demir levhalarla kaplıdır, burunlarından yeşil buhar çıkarır.

**Korkunç Yapı.** Kıyantın demir levhalarının rengi kapkara siyahtan parlak gümüşe kadar değişebilir. Ama bu doğal yağ bu zırlu kayganlaştırrır. Hasta veya hareket etmeyen bir kıyant mantar veya uyuz hastalığı gibi pas tutar. Paslı bir kıyant hareket ettiğinde vücudundaki levhalar birbirine sürtünürken sesler çıkarır.

**Canavar Avcı.** Kıyant kendine bir av belirlediğinde, metallerin birbirine çarparken kıkırdığı kulak tırmalayan seslerle saldırır. Aвіna vurduğunda onu yere devirir veya geriye fırlatır ve sonra da zalim toynaklarını kullanarak öldürseye ezer. Birden fazla düşmanla karşı karşıya gelen bir kıyant onları taşılaştırmak için ölümcül bir buhar üfler. Acıkığında taşılaşmış avlarından birini parçalar, güçlü çenesini ve dişlerini kullanarak, bu kurbanı toz haline getirerek yiyip karnını doyurur. Bir kıyant ininin etrafındaki birbirini kesen tepeleme izleri ve devrilmiş ağaçlar, taşılaşmış ama parçalanmış düşmanların henüz yenmemiş kısımlarıyla doludur.





"ÖESÜR HAYDUDUMUZ BİR İP BAĞLAMAK İÇİN  
YUKARI TIRIYOR. BİR ŞAŞIRMA SESİ GELDİ VE  
İP DÜŞTÜ. ONU BİR DAHA HİÇ GÖRMEYDİK."  
- KORRANBERG GÜNCESİNDE YAYINLANAN,  
BİR MACERACININ KHYBER'DEKİ SALDIRISINA DAİR

## GRELL

Bir grell, geniş, keskin bir gagaya sahip yumru, uçan bir beyne benzer. On, uzun dokunacı, sert, lifli derinin altına gizlenmiş yüzlerce yitütkü şekilli kastan oluşur. Her dokunacın ucunda keskin iğneler vardır ve bunlar zehir enjekte eder. Grell delmek veya parçalamak istemediği nesneleri tutmak veya kullanmak istediğinde bu iğneleri içine çekebilir.

Grellerin gözleri yoktur ve havada süzülürler. Bununla beraber güçlü bir duyma yetileri vardır ve derileri titreşimlere ve elektriksel alanlara karşı hassastır. Böylece

hemen etraflarında olan varlıkları ve nesneleri fark edebilirler. Bu yaratığın, etrafindakileri sezmek ve hareket etmek için elektriği kullanabilmesi ona zarar görmeden yıldırımı soğurması (absorbe etmesi) yeteneğini de kazandırmıştır.

Doğaları gereği yalnız yaşayan greller bazen küçük gruplar halinde de yaşayabilirler.

**Uçan Tuzakçılar.** Bir grell yalnız kalmış yaratıkları avlamayı tercih eder. Bir mağaranın veya geçidin tavanında sessizce süzülür ve altından uygun bir av geçince hızla alçalır ve dokunaklarını avının etrafına sarar. Bunun ardından yakaladığı felç olmuş hedefiyle inine doğru uçar.

**Yabancı Asırlar.** Grelller, kendileri dışındaki yaratıkları üç gruba ayırırlar; yenilebilirler, yenilemezler ve Büyük Yiyeçiler (yani bir grelli yiyebilen nadir yaratıklar). Grellerin, insanumsılar da dâhil olmak üzere yenilebilir olarak gördükleri hedeflere saldırırken hiç tereddütleri olmaz. Daha büyük yaratıkları, taşıyamama korkularından dolayı avlamaktan kaçınırlar.

Bir grell, bazen yaşadığı yere gelen maceracıların buradaki canavarları öldürmesine izin verir. Onların önüne çıkmaz, kendisi için tehdit olabilecek bir düşmandan kurtulurken saldırarak için daha uygun bir zamanın gelmesini bekler.

## GRELL

Orta sapınc, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 12

Can Puanı 55 (10x8 + 10)

Hızı 4 m., uçuş 12 m., (havada süzülür)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	9 (-1)

Beceriler Algı +4, Gizlilik +6

Zarar Bağışıklıkları yıldırım

Durum Bağışıklıkları kör olma, yere düşme

Duyular körgörüşü 24 m., (bu yarıncapın dışında kördür),

edilgen Algı 14

Diller Grellce

Zorluk 3 (700 DP)

## EYLEMLER

**Çoklusalıdır.** Grell iki saldırı yapar: Biri dokunaklarıyla ve diğeri gagasıyla.

**Dokunacılar.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 4 m., bir yaratık. *İsabet:* 7 (1x10 + 2) delici zarar ve hedef başarılı bir GS 11 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca zehirlenmelidir. Zehirlenen hedefin durumu felç olmuştur ve her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkisi sonlandırabilir.

Bu hedef aynı zamanda yakalanmıştır (kurtulmak için GS 15). Eğer hedef Orta veya daha küçük boyutluysa yakalanma sona erinceye değin durumu kısıtlanmıştır. Yakaladığı hedefe saldıran grellin bu hedefe yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır ve bu saldırıyı başka hedeflerde kullanamaz. Grell hareket ederken, yakaladığı Orta veya daha küçük boyutlu her yaratık da onunla beraber hareket eder.

**Gaga.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (2x4 + 2) delici zarar.



## SAZGAN

Orta canavarımsı, tarafsız

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)

Can Puanı 27 (6z8)

Hızı 12 m., tırmanma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

**Zarar Dirençleri** büyüsz silahların verdiği sersemetlici, delici ve kesici zararlar

**Duyular** karagörü 24 m., edilgen Algı 12

**Diller** ----

**Zorluk** 2 (450 DP)

**Taş Kamuflojı.** Sazganın, kayalı arazide gizlenmek için yaptığı Çeviklik (Gizlilik) kontrollerinde avantajı vardır.

### EYLEMLER

**Çoklu Saldırı.** Sazgan dokunaçlarıyla bir saldırı yapar. Eğer saldırı isabet ederse sazgan aynı hedefe karşı bir gaga saldırısı yapabilir.

**Dokunaçlar.** *Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı:* Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 9 (2z6 + 2) kesici zarar.

**Gaga.** *Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı:* Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) delici zarar.

## ALFA SAZGAN

Büyük canavarımsı, tarafsız

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)

Can Puanı 75 (10z10 + 20)

Hızı 12 m., tırmanma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	16 (+3)	15 (+2)	4 (-3)	14 (+2)	9 (-1)

**Zarar Dirençleri** büyüsz saldırıların verdiği sersemetlici, delici ve kesici zararlar

**Duyular** karagörü 24 m., edilgen Algı 12

**Diller** ----

**Zorluk** 7 (2.900 DP)

**Taş Kamuflojı.** Sazganın, kayalı arazide gizlenmek için yaptığı Çeviklik (Gizlilik) kontrollerinde avantajı vardır.

### EYLEMLER

**Çoklu Saldırı.** Sazgan iki saldırı yapar: Biri kuyruğuyla ve diğeri dokunaçlarıyla. Eğer dokunaçlarıyla isabetli bir saldırı yaparsa aynı hedefe karşı bir gaga saldırısı da yapabilir.

**Kuyruk.** *Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı:* Saldırısı +7, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) sersemetlici zarar.

**Dokunaçlar.** *Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı:* Saldırısı +7, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 22 (4z8 + 4) kesici zarar.

**Gaga.** *Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı:* Saldırısı +7, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 13 (2z8 + 3) delici zarar.

## SAZGAN

Solucana benzeyen sazgan görünmeden bekler, avlandığı mağaraların kayalık arazisine mükemmel bir şekilde uyum sağlar. Ancak av yakına geldiğinde ortaya çıkar, dikenli dört dokunacını açarak avını yemeye hazır, sert gagasını ortaya çıkarır.

**Bekleyen Avcılar.** Sazganlar nadiren avlanırlar. Avlanmak yerine lastiğimsi bedenlerini sürükleyerek yaratıkların sık geçtiği yerlere giderler, kaya ve enkaz arasında saklanırlar, deliklere veya yarıklara sıkışırlar, tavanlara tırmanırlar veya sarkıtlara sarılırlar. Bunun ardından da avlarının kendilerine gelmesini bekler ve altlarından geçerken kendilerini bırakırlar. Bir sazgan, diğer sazganlar dışında her şeyi yer. En yakındaki avı hedef alırlar. Öldürdükleri hedefleri dokunaçlarıyla kalalayıp, yalnız başlarına yemek için sürüklerler.

**Dolaşan Tuzakçılar.** Sazganlar, bir bölgedeki besin kaynağı azalana kadar aynı bölgede kalırlar. Av sayısının azalması, genellikle etraftaki bilinçli yaratıkların sazganların farkına varması ve kendilerine yeni yollar bulmalarından kaynaklanır. Av, Karanlıkaltı'nda azaldığında sazganlar yüzeye çıkarlar, ağaçların arasında veya yamaçlarda dolaşırlar. Bir sazgan sürüsü çoğu zaman besili, obez, aşırı büyük bir alfa sazgan tarafından idare edilir.

**Kıyım Ganimeti.** Zaman içinde sazgan inleri, bilinçli avlardan geriye kalan eşyalarla dolup taşar ve uzman rehberler bunların nerede bulunacağını bilecek işaretleri görürler. Karanlıkaltı kâşifleri bazen onları alıcılık öldürmek için sazgan inine giden ve çıkan yolları kapatırlar. Sonra da bu yaratıkların biriktirdiği ganimetleri ceplerine indirirler.





## KARLAN

Karlanlar, gövdeleri aslana; başları, ön ayakları ve kanatları da kartala benzeyen vahşi, havacı etçilerdir. Saldırıdıklarımda kartallar kadar hızlı ve ölümcül olurlar ama bir aslanın amansızlığına ve ihişumuna sahiptirler.

**At Yiyiciler.** Karlanlar küçük sürüler halinde avlanır, yuvalarını yapıkları yüksekliğin gevesindeki geniş ovaların ve ormanların çok üzerinde uçarlar. Sürü hayvanları ve atlar her şeyden çok arzuladıkları avlardır. Bununla beraber kartatları da avlayıp öldürürler. Bir karlan atları gördüğünde sürüdaşlarına haber vermek için çığlık atar ve hızlıca avına doğru dalışa geçer.

Atlara binenler veya onları yetiştirenler bir karlanın kulakları delen çığlığının dehşete kapılırlar, bu sesin ardından mutlaka yaşanacak olan kanlı çatışmaya kendilerini hazırlarlar. Bir karlan eğer yapabiliyorsa atın binicisini görmeyden gelir ve bineğini terk eden biri veya bir ya da iki tane atı gözden çıkararak bir çoban zarar görmeden avıyla ilgilenen karlandan kurtulabilir. Atlarını korumaya çalışan süvariler ise saldırı bir karlanın gözü kara vahşiliğini üzerine çekerler.

**Göklerde Yaşayanlar.** Karlanlar, uçurumların yüksek zirvelerine, dallardan, yapraklardan ve avlarının kemiklerinden yuvalar yaparlar. Karlanlar kendilerine bir bölge belirledikten sonra buradaki av ve besin hayvanları tükenene kadar oradan ayrılmazlar.

Saldırın ve bölgeci olan karlanlar yuvalarını korumak için şiddetli hava çatışmalarına girer, üzerlerine saldırın düşmanlarını yere çarpmak için kanatlarını koparırlar. Tırmanarak yuvalarına ulaşmaya çalışanları ise dağ yamacından alır ve yerler veya ölümlerine çakılmaları için yüksekte yere bırakırlar.

**Eğitilmiş Binekler.** Yumurtadan yetiştirilen bir karlan binek olması için eğitilebilir. Bununla beraber böyle bir eğitim zaman alıcıdır, pahalıdır (çoğunlukla yaratığın ihtiyacı duyduğu bol miktardaki besini almak için) ve tehlikelidir. Karlanın efsanevi vahşiliğinden iyi anlayan uzman eğiticiler genellikle bu hayvanları güven içinde eğitebilen yegâne kişilerdir.

Bir kez eğitilmiş bir karlan korkusuz ve sadık bir binek olur. Hayatı boyunca tek bir efendiyi kendini bağlar, binicisini korumak için ölümlüne savaşır. Binek olan bir karlan at etine duyduğu açlığı muhafaza eder ve akıllı bir efendi, medeni topraklardan geçenler başka hayvanlarla onun bu açlığını kontrol altında tutmasını bilir.

### KARLAN

*Büyük canavarımız, bakış açısı*

Zırh Seviyesi 12

Can Puanı 59 (7x10 + 21)

Hızı 12 m., uçuş 32 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	8 (-1)

Beceriler Algı +5

Duyular Karagörü 24 m., edilgen Algı 15

Diller ----

Zorluk 2 (450 DP)

**Güçlü Görme.** Karlanın görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

### EYLEMLER

**Çoklusalıdır.** Karlan iki saldırı yapar: Biri gagasıyla diğeri pençeleriyle.

**Gaga.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef.

İsabet: 8 (1z8 + 4) delici zarar.

**Pençeler.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef.

İsabet: 11 (2z6 + 4) kesici zarar.





## SOKOR

Yer altında yaşayan ilkel sokorlar bir zamanlar insandılar ama nesiller boyu zihin yüzücülere tapınmaları ve Karanlıkaltı'nda sinsice dolanıp durmaları onları uzun zaman önce kör, canavarımsı yamyamlar haline getirdi.

**Düşmüş Tarikatçılar.** Zihin yüzücülerin imparatorluğu eskiden pek çok dünyaya yayılmış, sayısız ırk köleleştirmişti. Bunların arasında, zihin yüzücülerin düşünce kontrol güçleriyle gizlice kendi taraflarına çektiği insanların din adamları da vardı. Bu toplulukların din adamları zaman içinde kendi inançlarına mensup olanları illithidlere tapınur hale getirdiler ve onlara kâfir ilahlar olarak tapındılar.

Köle yapılan bu insanların ayinleri, zaman içinde, zihin yüzücülerin beyin yemelerini dinsel bir tören olarak kabul eden coşkun, yamyam tarikatlar yarattı. Illithidler kendilerine tapanlara, kurban edilmeleri için başka bilinçli yaratıkları kaçırmayı emrettiler. Onlar kurbanların beyinlerini tükettikten sonra, ölü bedenleri bu tarikatçılara verdiler.

**Kör Avcılar.** Zihin yüzücülerin imparatorluğu tuzla buz olduğunda tarikatçılar kendilerini bir zamanlar kurban etmek için avladıklarıyla yani düşmanlarıyla sürekli savaşır halde buldular. İbadet etiketleri illithid ilahlarının diyarları olan Karanlıkaltı'na kaçtılar. Nesiller boyu bu ışüksiz dünyada yaşadılar, hayatta kalmak için görüşten başka duyularına güvendiler. Zamanla gözleri işe yaramaz hale geldi ve göz kapakları bir daha açılmamak üzere kapandı; geride göz kapaklarıyla örtülü boşluklar bıraktı.

Bir sokorun kulakları en hafif adımları veya taştan tünellerde yankılanan fısıltıları dahi duyabilir. Diğer insanımsıların duymayacağı kadar alçak bir sesle konuşabilir. Ter, et ve kan kokusu açlığını uyandırır ve böyle kokuları sanki bir tazıymışçasına takip edebilir. Sokorlar duyularını güçlendirmek için ilerlerinde uzaktaki yerlere kan izleri, dışkı yığınları veya avladıkları yaratıkların iç organlarını bırakırlar. Davetsiz misafirler bu bölgelerden geçtiklerinde, buralardan yayınlan kokular bu misafirlerin kokusunu da beraberinde taşıyor ve sokorlar böylece uyarılmış olur.

Çoğu yaratık için körlük büyük bir engeldir. Diğer duyuları güçlenmiş bir sokor için görmemek bir avantajdır. Çünkü bir sokor görsel yanılsamalarla (illüzyonlarla) veya bunlara benzer şeylerle kandırılmaz. Avını avlarken korkusuzdur.

**Bitmeyen Savaş.** Sokorlar halen zihin yüzücülere saygı duyar, ellerinden geldiğinde ve mümkün olduğunda onlara hizmet ederler. Sokorlar ayrıca kendilerini yerin altına iten savaşları da hatırlarlar. Onlar için bu savaş hiç bitmemiştir. Illithid efendileri için yüzeye çıkıp yeni kurbanlar kaçırmaya devam ederler.



## SOKOR

Orta insanımsı (sokor), tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 11  
Can Puanı 11 (2z8 + 2)  
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	9 (-1)	8 (-1)	6 (-2)

Beceriler Atletizm +5, Algi +3, Gizlilik +3

Durum Bağışıklıkları kör olma

Duyular körgörüşü 12 m. veya sağır olmuştuk 4 m. (bu yarıncapın dışında kördür), edilgen Algi 13

Diller Karanlıkaltı

Zorluk 1/4 (50 DP)

**Kör Duyular.** Sokor, sağırken ve koklayamazken körgörüşünü kullanamaz.

**Güçlü Duyuma ve Koklama.** Sokorun görmeye veya koklamaya dayalı Bilgelik (Algi) kontrollerinde avantajı vardır.

**Kaya Kamufajı.** Sokorun kayalık arazide gizlenmek için yaptığı Çeviklik (Gizlilik) kontrollerinde avantajı vardır.

## EYLEMLER

**Dikenli Kemik Tokmak.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z4 + 3) sersemletici zarar ve 2 (1z4) delici zarar





## CADALOZLAR

Cadalozlar kötü ve zalimden başka bir şey değildirler. Yaşlı kadınlarla benzeseler de bu canavarımızı yaratıkların ölümlü olmakla hiçbir ilişkileri yoktur. Görüntüleri, kalplerindeki karanlığın bir yansımasıdır.

**Kötülüğün Yüzleri.** Aslen Perikür'nden gelen kadim varlıklar olan cadalozlar, ölümlülerin dünyasını yaralardır. Çökük yüzlerini uzun, yıpranmış saçları çevreler; iğrenç benleri ve siğilleri lekeli derilerini süsler; uzun ve ince parmakları, bir dokunuşla eti kesecek kadar keskin olan pençelerle biter. Basit giysileri her zaman eski püskü ve kirlidir.

Tüm cadalozların büyüleri güçleri vardır ve hatta bazıları büyü bile yapabilir. Biçimlerini değiştirebilirler, düşmanlarını lanetleyebilirler ve kibirleri yüzünden her fırsatta küftettikleri ilahların büyüyle başa çıkabileceklerini sanırlar.

Cadalozlar kendilerini tuhaf ve karamsar isimler seçerler.

### CADALOZ MECLİSLERİ

Cadalozların birlikte çalışması gerektiğinde, bencil doğalarına rağmen bir araya gelir ve bir meclis oluştururlar. Bir meclis tüm türden cadalozları bünyesinde buluşturabilir ki burada onların hepsi eşit seviyededir. Bununla beraber her cadaloz kendi plantarının peşinde koşar ve daha güçlü olmak ister.

Bir cadaloz meclisi üç cadalozdan oluşur ki üç cadaloz arasındaki anlaşmazlığı üçüncüsü sonlandıracaktır. Üçten daha fazla cadaloz bir araya gelirse ki bu iki meclisin karşı karşıya gelmesi gibidir, sonuç genellikle kaos olur.

**Paylaşılmış Büyüyapmak.** Bir cadaloz meclisinin üç üyesi de birbirlerinden en fazla 12 metre uzaklıktayken şehirbaz büyü listenesinde olan aşağıdaki büyüler yapabilirler ama büyü hazinelerini aralarında paylaşmalarını gerekir.

1. Seviye (4 hazne) *tanımla, zehir içimi*
2. Seviye (3 hazne) *kıyısı durdur, nesne bul*
3. Seviye (3 hazne) *karşıbüyü, lanet bahset, şimşek*
4. Seviye (3 hazne) *başkalaşım, hayali katil*
5. Seviye (2 hazne) *obur taraftan haberler, uzakgorü*
6. Seviye (1 hazne) *bakış*

Bu büyüler yaparken her cadalozun 12 Seviyeli büyü yapıcı olduğu ve büyü yapma yeteneği olarak Zekâ yeteneğini kullandığı varsayılır. Büyü kurtulma GS'si 12 + cadalozun Zekâ tanımlayıcısıdır ve büyü saldırı bonusu 4 + cadalozun Zekâ tanımlayıcısıdır.

**Cadaloz Gözü.** Bir cadaloz meclisi, *cadaloz gözü* denilen büyüleri bir gözde yapabilir. Bu nesne vernikle kaplı gerçek bir gözdür ve sıklıkla bir kolye gibi giyilebilir herhangi bir eşyaya takılabilir. *cadaloz gözü* saklanması ve taşınması için genellikle gönülleri bir hizmetkara verir. Meclisteki bir cadaloz, her ikisi de aynı varlık âleminde olması şartıyla etylemini harcayarak *cadaloz gözünün* ne gördüğünü kabakabilir. Bir *cadaloz gözünün* ZS'si 10'dur, 1 can puanı vardır ve 24 metrelilik yarıçapa sahip karagorüş özelliğine sahiptir. Yok edilirse her meclis üyesi 3210 zihinsel zarar alır ve 24 saat boyunca kör olur.

Bir cadı meclisi aynı anda sadece bir *cadaloz gözüne* sahip olabilir ve yeni bir tanesini yaratmak için tüm üç meclis üyesinin belirli bir ayın yapması gerekir. Bu ayın 1 saat sürer ve kör olan bir cadaloz bu ayını yapamaz. Ayın esnasında cadalozlar bu ayını yapmak dışında bir eylemde bulunurlarsa ayın en baştan başlamadılır.

Kara Morwen, Peggy Domuzeklemlî, Yaşlı Söğütücüesi, Kıvrık Kadın, Çürtük Ethel veya Solucandış Teyze gibi.

**Canavarımız Annelik.** Cadalozlar, insan yavrularını çalarak ve yiyerek çoğalırlar. Cadaloz, bir bebegi beşiginden veya annesinin rahminden aldıktan sonra onu yer. Bir hafta sonra, on üçüncü yaşına değin insan gibi görünecek olan bir kız bebek doğurur. Bu yaştan sonra çocuk cadalozun bir ikizine döner.

Cadalozlar bazen doğurdıkları çocukları kendileri büyüttür böylece bir meclis oluştururlar. Bazen de bu çocukları ailelerine geri götürürler ve zamanı geldiğinde, o ailenin yaşayacağı dehşeti uzaktan izleyerek eğlenirler.

**Kara Anlaşmalar.** Cadalozlar kendilerinin en kurnaz yaratıklar olduklarını düşünürler ve diğer tüm yaratıklara yukarıdan bakarlar ki bu da çoğu zaman hata yapmalarına neden olur. Bu kibirleri, kendilerine gereken saygıyı gösterdikleri sürece ölümlülerle anlaşma yapmalarına engel olmaz. Uzun yaşamları boyunca yerel hikâyeler, kara yaratıklar ve büyü hakkında çok şey öğrenirler ve bu bilgileri de belirli bir bedel karşılığında satmaya isteklidirler.

Cadalozlar ölümlülerin kendi kendilerine zarar vermelerini izlemekten zevk alırlar. Bundan dolayı onlarla yapılacak anlaşmalar her zaman tehlikelidir. Böyle bir anlaşmanın şartları arasında genellikle tehlikeli talepler veya sevilen bir şeyden vazgeçmek vardır; özellikle kaybedilecek olan şey anlaşmayla elde edilen kazanç ortadan kaldıracak nitelikteyse.

**Kötü Doğa.** Cadalozların ölüme karşı bir ilgileri vardır ve giysilerini ölü şeylerle süslerler. Bunun yanında süs olarak kemik, et ve pislik kullanırlar. Kusurları beslerler ve yaralar kapanmasını diye onları sürekli derşer. Çekici yaratıklar bir cadalozun midesini bulundırırlar. Bundan dolayı o yaratığın biçimini bozarak ve çirkiniştirerek "yardım" edebilirler.

Rahatsız ediciliği ve hoşnutsuzluğu sevmek bir cadalozun hayatının her alanına yansımıştır. Bir cadaloz büyü bir devin kurufafasında uçabilir ve başsız bir bedene benzeyen bir ağaca inebilir. Başka biri kafeslerde tutulan canavarlar ve kölelerden oluşan bir gruba beraber yolculuk edebilir ve istenmeyen yaratıklar yaklaşmasını diye büyüyle bunu gizleyebilir. Cadalozlar taşlarla dişlerini sivirirler ve kurbanlarının başraskarlarından ip eğirirler. Tüm bu yaptıklarını görenlerin yüzündeki dehşet de hoşlarına gider.

**Kara Kardeşlik.** Cadalozlar birbirleriyle iletişim halinde kalır ve bilgi alış veriş yaparlar. Bunun sayesinde bir cadaloz başka bir cadalozun yerini her zaman bilir. Cadalozlar birbirlerini sevmezler ama her zaman var olmuştuk ve bundan sonra da var olacak bazı kurallara uyarlar. Bir cadaloz başka bir cadalozun arazisine girerken mutlaka geldiğini haber vermeli, bir cadaloz başka bir cadalozun evine girenken mutlaka hediye getirmeli ve başka bir cadaloza verilen söz her zaman tutulmalıdır –tabii bu söz, parmaklar çaprazken verilmediyse.

Bazı insanımsılar bu kuralların herkes için geçerli olduğu yanlışlığına düşer. Böyleleriyle karşılaşan bir cadaloz, ona unutamayacağı bir ders vermeden önce eğlenmek için onunla kedinin fareyle oynadığı gibi oynar.

**Kara İmler.** Cadalozlar karanlıkta, çarpık ormanlarda, kasvetli bozkırlarda, fırtınalı sahillerde ve sıkıntı veren bataklıklarda yaşarlar. Zaman içinde, cadalozun içinde yaşadığı çevre bu yaratığın kötülüğünü yansıtır hale gelir ve davetsiz misafirleri bir şekilde öldürmeye başlayabilir. Karanlığın çarpıttığı ağaçlar gelip geçenlere saldırır, sarmaşıklar kurbanlarına dolanır ve onları çekip götürürler. İğrenç kokulu sisler havayı zehire çevirir, bataklıkları ve delikleri gizler.

## YEŞİL CADALOZ

Sefil ve nefret dolu yeşil cadalozlar ölmekte olan ormanlarda, ıssız bataklıklarda ve sisli bozkırlarda yaşar, evlerini mağaralara yaparlar. Yeşil cadalozlar kendi işlerini yapması için başkalarını yönlendirmeyi sever, asıl niyetlerini saklarlar. Yardım çağrılarını taklit ederek kurbanlarını çeker veya istenmeyen misafirleri sahte savaş çığlarıyla kovalarlar.

**Trajedî Meraklıları.** Yeşil cadalozlar diğer yaratıkların başarısızlıkları ve trajedilerinden mutlu olurlar. İnsanları düşürmeyi sever, umudu umutsuzluğa döndürürler. Bunu sadede bireyler için değil tüm bir ulusun hepsi için yaparlar.

**Meclisler.** Bir meclisin tıyesi olan bir yeşil cadalozun ("Cadaloz Meclisleri" bilgi kutucuğuna bkz.) zorluk derecesi 5'tir (1.800 DP).



## YEŞİL CADALOZ

Orta perisel, tarafsız kutu

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)

Can Puanı 82 (11±8 + 33)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Beceriler Arkış +3, Aldatma +4, Algi +4, Gizlilik +3

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algi 14

Diller Ortak Lisan, Ejderce, Perice

Zorluk 3 (700 DP)

**Yüzgezer.** Cadaloz havayı ve suyu soluyabilir.

**Doğal Büyüyapımı.** Cadalozun büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 12). Cadaloz, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyacı duymaksızın yapabilir:

İstedigi an: acımasız şaka, dans eden ışıklar, küçük illüzyon

**Taklitçilik.** Cadaloz hayvan ve insanımsı seslerini taklit edebilir. Bu sesleri duyan bir yaratık başarılı bir GS 14 Bilgelik (Sezgi) kontrolüyle onların taklin olduğunu anlayabilir.

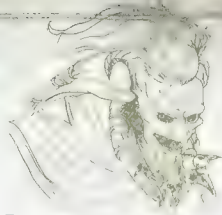
## EYLEMLER

**Pençeler.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısına +6, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 13 (2±8 + 4) kesici zarar.

**Yanılan Görünüm.** Cadaloz kendisini ve giydiği veya taşıdığı her şeyi büyüü bir yanılsama (illüzyon) ile örter ve onun genel boyutuna ve insanımsı şekline benzer başka bir yaratığın biçiminde görünür Cadaloz, bonus eylemini kullanarak bunu sonlandırabilir. Ölürse bu görünüm sona erer.

Bu etki ile ortaya çıkan değişikliklerin sahte olduğu fiziksel temas neticesinde ortaya çıkar. Örneğin, cadalozun kusursuz bir derisi varmış gibi görünebilir ama birisi ona dokunursa, cildin pürüzlü olduğu hissedilir. Aksi halde bir yaratık bu yanılsamayı incelemek (gözmek), cadalozun gizlendiğini öğrenmek ve görüntünün sahte olduğunu anlamak için eylemini kullanarak başarılı bir GS 20 Zekâ (Araştırma) kontrolü yapabilir.

**Görünmez Geiş.** Cadaloz büyüü olarak görünmez olur. Bu görünmezlik, cadaloz bir saldırı veya bir büyü yapmaya veya konsantrasyonu (bir büyüye konsantr oluyormuşçasına) sona erinceye değin sürer. Görünmezken ardında hiçbir iz bırakmaz. Dolayısıyla sadece büyü kullanılarak takip edilebilir. Giydiği veya taşıdığı her şey de onunla beraber görünmez olur.



## GECE CADALOZU

Sinsi ve yıkıcı olan gece cadalozlari erdemin kötülüğe, sevginin takıntıya, nezaketin nefrete, bağlılığın ihanete ve cömertliğin bencillige dönüştüğünü görmek isterler. Gece cadalozlari ölümlülerini yolaştırmaktan zevk alırlar.

Gece cadalozlari bir zamanlar Perikri'nin yaratıklarıydılar ama kötülükleri uzun zaman önce Görünmezliğe sürülmelerine neden olmuştur ki burada soysuz buklara döndüştüler. Gece cadalozlari o zamandan beri Aşağı Âlemler'e yayılmışlardır.

**Ruh Tacirleri.** Bir insanın uyuken bir gece cadalozu ona aral olarak musallat olabilir ve rüyalarına müdahale edebilir. Gerçekgörüğü olan bir yaratık cadalozun aral biçimini görebilir. Bu aral cadaloz kurbanının zihnini korku ve şüphelerle doldurur, uyandığında kötü işler yapmasını umar. Cadaloz, kurbanı rühayetinde uykusunda ölüme değin her gece ona musallat olmaya devam eder. Eğer cadaloz kurbanına kötü işler yaptırmayı başarsa, onun yozlaşmış ruhunu *ruh çantasına* ("Gece Cadaloz Eşyaları" bilgi kutucğuna bkz.) hapseder ve Görünmezlik Âlemi'ne götürür.

**Meclisler.** Bir meclisin üyesi olan bir gece cadalozunun ("Cadaloz Meclisleri" bilgi kutucğuna bkz.) zorluk derecesi 7'dir (2.900 DP).

## GECE CADALOZU

Orta buk, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)

Can Puanı 112 (15z8 + 45)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)

Beceriler Aldatma +7, Sezgi +6, Algı +6, Gizlilik +6  
Zarar Dirençleri soğuk, ateş; gümüşle kaplanmamış büyüsz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar  
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma  
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 16  
Diller Cehennemce, Ortak Lisan, Şeytanca, İlkelce  
Zorluk 5 (1.800 DP)

**Doğal Büyüyapımı.** Cadalozun büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 14, büyüü saldırılara +6). Cadaloz, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstedici an: büyüü ok, büyüü tespit et  
2/gün: âlem geçici (sadece kendine), uyu, zayıflatma işını

**Büyü Direnci.** Cadalozun büyülere ve diğer büyüü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

## EYLEMLER

**Pencereler (Sadece Cadaloz Biçiminde).** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +7, erim 2 m., bir hedef. Isabet: 13 (2z8 + 4) kesici zarar.

**Biçim Değiştir.** Cadaloz, büyüü olarak Küçük veya Orta boyutlu dışı bir insanımsıya dönüşebilir veya aslı haline dönebilir. Oyun bilgileri ve puanları her biçimde aynıdır. Taşdığı veya giydiği eşyalar onunla birlikte dönüşmez. Ölsüre gerçek biçimine geri döner.

**Aralık.** Cadaloz, büyüü olarak Asıl Âlem'den Aral Âlem'e veya Aral Âlem'den Asıl Âlem'e geçebilir. Bunu yapmak için üzerinde *kalp taşı* olmalıdır.

**Gece Musallat (1/Gün).** Cadaloz Aral Âlem'deyken, uyumakta olan ve Asıl Âlem'de bulunan bir insanımsıya büyüü olarak dokunur. Hedefe yapılan *kötülüğün* ve *iyiliğin korunma* büyüü bu dokunuşu engeller. Aynı etkiyi *büyüü çember* büyüü de gerçekleştirir. Cadaloz, hedefe dokunduğu ve bu teması devam ettirdiği sürece hedef korkunç rüyalar görür. Bu rüyalar en az 1 saat devam ettiğinde, hedef bu dinlenmeden (moladan) fayda göremez ve can puan üst sınırı 5 (1z10) azalır. Eğer bu etki hedefin can puan üst sınırını 0'a düşürürse hedef ölür ve eğer hedef kötü biriyse ruhu cadalozun *ruh çantasında* hapsolür. Hedefin can puan üst sınırına uygulanan bu azaltma, *büyük onama* büyüü veya benzer bir büyü ile ortadan kaldırılana değin sürer.



## GECE CADALOZU EŞYALARI

Bir gece cadalozu iki tane çok nadir bulunan eşya taşır ki bunları kendisi yapmak zorundadır. Bunlardan herhangi birisi kaybolursa cadaloz onu bulmak veya yeniden elde etmek için elinden geleni yapmalıdır çünkü yenisi yapmak zaman ve çaba gerektirir.

**Kalp Taşı:** Bu göz alıcı siyah mucceher taş, üzerinde taşıdığı sürece, bir gece cadalozuna aral olma yeteneğini verir. Bir *kalp taşı* dokunmak tüm hastalıkları da ıyileştirir. Bir *kalp taşı* yapmak 30 gün sürer.

**Ruh Çantası:** Kotu bir insanımsı cadalozun Gece Musallati eyleminin sonucu olarak ölürse cadaloz onun ruhunu, dikilmiş et parçalarından yapılmış bu siyah çantanın içinde hapseder. Bir *ruh çantası*nın içinde aynı anda sadece bir ruh bulunabilir ve sadece bu çantayı yapan gece cadalozu onu kullanarak bir ruh yakalayabilir. Bir *ruh çantası* yapmak 7 gün sürer ve bir insanımsının kurban edilmesini gerektirir (bu insanımsının eti çantanın yapımında kullanılır).

## DENİZ CADALOZU

Deniz cadalozları pis ve kirli suların altında bulunan inlerinde yaşar, kendilerini karakınla ve diğer suçlu canavarlarla çevreler.

Güzellik bir deniz cadalozunu öfkeden deliye döndürür. Güzel biriyle karşılaşan bir deniz cadalozu ya doğrudan saldırır ya da bu güzelliği bozar. Eğer güzel bir şey umut verirse deniz cadalozu onun umutsuzluk vermesini ister. Cesaret verirse bu sefer de korku vermesini ister.

**İçi de Dışı da Çirkin.** Deniz cadalozları, cadalozlar arasında açık ara en çirkinleridir. Solgun derileri yapışkan pullarla kaplıdır. Bir deniz cadalozunun saçı deniz yosununa benzer ve zayıf bedenini sarar. Parlak gözleri, oyuncak bir bebeğin gözleri kadar cansızdır. Onlar gerçek biçimlerini yarınsamalar altında gizleyebilseler de çirkin görünmeleri için sonsuza kadar lanetlenmişlerdir. Yarınsama altındaki biçimi de en iyi şartlarda bitkin ve yabani görünür.

**Meclisler.** Bir meclisin üyesi olan bir deniz cadalozunun ("Cadaloz Meclisleri" bilgi kutucuğuna bkz.) zorluk derecesi 4'tür (1.100 DP).

## DENİZ CADALOZU

Orta buk, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)

Kaz Puanı 52 (7z8 + 21)

Hızı 12 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 11

Diller Sunal, Ortak Lisan, Devce

Zorluk 2 (450 DP)

**Yüzgezer.** Cadaloz havayı ve suyu soluyabilir.

**Korkunç Görünüm.** Sırasına cadalozdan en fazla 12 metre uzaklıkta başlayan ve cadalozun gerçek biçimini gören tüm insanımsılar GS 11 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Bu kurtulma kontrolünde başarısız olan bir yaratık 1 dakika boyunca korkar. Bu kurtulma kontrolünde başarısız olan bir yaratık bu kurtulma kontrolünü her sırasının sonunda tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Ama cadalozu görüyorsa bu kurtulma kontrolünü dezavantaja yapar. Bir yaratığın kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki o yaratık için sona erdiyse söz konusu yaratık cadalozun Korkunç Görünüm özelliğine karşı sonraki 24 saat boyunca bağışık olur.



Hedef baskına uğramamış ya da cadalozun gerçek biçimini göstermesi ani bir olay değilse hedef gözlerini kaçırabilir (cadaloz bakmaz) ve böylece ilk başta yapması gereken kurtulma kontrolünü yapmayabilir. Bir sonraki sırasının başına değin gözlerini kaçırın bir yaratığın, cadalozu karşı yapacağı saldırı kontrollerinde dezavantajı vardır.

### EYLEMLER

**Pençeler.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. Isabet: 10 (2z6 + 3) kesici zarar.

**Ölüm Bakışı.** Cadaloz, kendisinden en fazla 12 metre uzakta bulunan, görebildiği ve korkmuş bir yaratığı hedef alır. Hedef, cadalozu görebiliyorsa bu büyüye karşı başarılı bir GS 11 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 0 can puanına düşmelidir.

**Yanıltan Görünüm.** Cadaloz kendisini ve giydiği veya taşıdığı her şeyi büyüü bir yanılsama (illüzyon) ile örter ve onun genel boyutuna ve insanımsı şekline benzer başka ama çirkin bir yaratığın biçiminde görünür. Cadaloz, bonus eylemini kullanarak bunu sonlandırabilir. Ölürse bu görünüm sona erer.

Bu etki ile ortaya çıkan değişikliklerin sahte olduğu fiziksel temas neticesinde ortaya çıkar. Örneğin, cadalozun pençeleri görünmeyebilir ama birisi onun ellerine dokunursa pençeleri hissedebilir. Aksi halde bir yaratık bu yanılsamayı incelemek (gözmek), cadalozun gizlendiğini öğrenmek ve görüntünün sahte olduğunu anlamak için eylemini kullanarak başarılı bir GS 16 Zekâ (Araştırma) kontrolü yapabilir.



## YARI-KIZIL EJDERHA GAZİ

Orta İnsanımı (insan), herhangi bakış açısı

Zırh Seviyesi 18 (levha zırh)

Can Puanı 65 (10z8 + 20)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Beceriler Atletizm +5, Algi +2

Zarar Dirençleri ateş

Duyular körgörü 4 m., karagörü 24 m., edilgen Algi 12

Diller Ortak Lisan, Ejderce

Zorluk 5 (1.800 DP)

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Gazi iki uzun kılıç saldırısı yapar. Uzun kılıcına ek olarak kısa kılıcını da çektiyse kısa kılıçla da bir saldırı yapabilir.

**Uzun Kılıç.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. **İsabet:** 7 (1z8 + 3) kesici zarar veya silah iki elle kullanıdıysa 8 (1z10 + 3) kesici zarar.

**Kısa Kılıç.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. **İsabet:** 6 (1z6 + 3) delici zarar.

**Ağır Arbalet.** Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırıya +3, mesafe 40/160 m., bir hedef. **İsabet:** 6 (1z10 + 1) delici zarar.

**Ateş Nefesi (Yenilenir 5-6).** Gazi 6 metrelik konik bir alana ateş püskürtür. Bu alandaki her yaratık bir GS 15 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 24 (7z6) ateş zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yansınsı almalıdır.

Boyut	Nefes Silahı	Önerilen Ön-Şart
Büyük veya daha küçük	Bir ejder yavrusu gibi	Zorluk Derecesi 2 veya daha yüksek
Kocaman	Bir genç ejderha gibi	Zorluk Derecesi 7 veya daha yüksek
Devasa	Bir yetişkin ejderha gibi	Zorluk Derecesi 8 veya daha yüksek

## YARI-EJDERHA

Bıçım değiştirmiş bir ejderha başka bir yaratıkla çiftleştiğinde bazen bu birliktelik yarı-ejderha bir yavru yaratır. Bunun yanında bir yaratık çılğın bir şehirbazın büyüştüğün sonuç olarak veya ejderha kanyula yaptığı ayinsel bir banyo nedeniyle de yarı-ejderhaya dönüşebilir. Nasıl olursa olsun

bu yaratık, bir ejderhanın özüyle, yaratığın asıl ırkının birbirine karıştığı bir yaratıktır. Kökeni ne olursa olsun tüm yarı-ejderhaların benzer özellikleri ve görünüşleri vardır. Özel sezgiler kazanırlar, yok edici güçlere karşı dirençleri vardır ve nefes silahlarına sahiptirler.

**Ejder Doğa.** Yarı-ejderhalar doğal yollarla üreyemezler. Üremek isteyenler başka yollar bulmalıdır ki bu da çoğu zaman büyük yollardır. Yarı-ejderhalar bu bedele karşılık uzun yaşamla kutsanmışlardır. Öngörülemeyen nedenler hariç olmak üzere sıradan bir yarı-ejderhanın ömrü, ejderha olmayan ırkının ömrü beklentisinin iki katıdır. Yani yarı-ejderha olan bir insan bir buçuk yüz yıl yaşayabilir.

Yarı-ejderhalar, ejder soylarıyla uygun karakter özelliklerine sahiptirler. Yani yarı-altın ejderhalar genellikle utangaç ve ağzı sıkı olurken yarı-bakır ejderhalar şakacı ve eğlenceli olurlar. Yarı-yeşil ejderhalar aldatıcıyken yarı-beyaz ejderhalar çoğunlukla kut akıllı kabadayılar. Bu özellikler yarı-ejderhanın diğer ırkının özellikleriyle uygunluk taşır ama hurs, kibir ve şüphelilik iyi bakış açılı yarı-ejderhaların bile genellikle taşıdığı özelliklerdendir.

## YARI-EJDERHA ŞABLONU

Bir hayvangel, insanımı, dev veya canavarımı bir yarı-ejderha olabilir. Bir yaratık yarı-ejderha olduğunda aşağıda belirtilenler hariç olmak üzere tüm oyun bilgilerini ve puanlarını korur.

**Duyular.** Yarı-ejderha yançapı 4 metre olan körgörü 4 ve yançapı 24 metre olan karagörü özelliklerini kazanır.

**Dirençler.** Yarı-ejderha, rengiyle uyumlu olan zarar türüne karşı direnç kazanır.

### Renk

Siyah veya bakır

Mavi veya bronz

Pirinç, altın veya kızıl

Yeşil

Gümüş veya beyaz

### Zarar Direnci

Asit

Yıldırım

Ateş

Zehir

Soğuk

**Diller.** Yarı-ejderha, bildiği diğer dillere ek olarak Ejderceyi de konuşabilir.

**Yeni Eylem: Nefes Silahı.** Yarı-ejderha, ejderha yarısının nefes silahına sahiptir. Yarı-ejderhanın boyutu bu eylemin nasıl işleyeceğini belirler.

**Zorluk Derecesi.** Yaratığın zorluk derecesini yeniden hesaplamakta kurtulmak için şablonu sadece yandaki Nefes Silahı tablosunda gösterilen şartlara uyan bir yaratığı uygulayın. Aksi halde şablonu kullandıktan sonraki zorluk derecesini belirlemek için *Zindan Efendisi'nin Rehberi*'ndeki yönergeleri takip edin.

## YARI-EJDERHA ÖRNEĞİ

Burada yarı-ejderha şablonu, yarı-kızıl ejderha gazisi yaratmak için bir gaziye uygulanmıştır. Parça plakalı zırh, levha zırhla değiştirilmiştir.

# HARPİLER

Acıdan ve ölümden zevk alan sadistik harpiller her zaman av peşindedirler. Tatlı şarkıları sayısız maceracının ölümüne neden olmuş, onları öldürmek ve yemek için şarkılarıyla kendilerine çekmişlerdir.

Bir harpinin bedeni, bacakları ve kanatları akbabaya, gövdesi, kolları ve başı da insana benzer. Çarpık kanatları ve kemik tokmağıyla savaşta dikkate alınması gereken bir rakiptir. Gözleri de ruhundaki mutlak kötülüğü yansıtır.

**İlahi Lanet.** Uzun zaman önce ormanda dolanan bir elf kadını, kuşların söylediği o kadar saf ve güzel bir müzik duymuş ki gözyaşlarına hâkim olamamış. Bu müziği takip etmiş ve ağaçlar arasındaki bir açıklıkta kendini bulmuş. Orada aynı zamanda bu kuşların sesini duyan çok yakışıklı bir elf de duruyormuş. Bu elf erkeği içe kapanık bir ilah olan Femmarel Mestarine'miş. Onun ilahı varlığı elf kadunun kalbini çalmış ama o bir anda ağaçların arasına dalmış ve sanki hiç orada olmamış gibi gözden kaybolmuş.

Elf kadın ormanda dolaşarak ve gördüğü ilaha seslenerek onu aramış ama hiçbir iz bulamamış. Büyük bir sevgi ve umutsuzluk için kendisine yardım etmeleri için ilahlara yalvarmış. Göklerin elf ilahesi olan Aerdrie Faenya onun dualarını duymuş ve yardım etmek için harekete geçmiş. Elf ilahının sesini duyunca beğendiği kuşlardan biri olarak bu elf kadunun karşısında belirmiş ve ona güzelliğın, baştan çıkarmanın şarkılarını öğretmiş.

Bu şarkılar Femmarel Mestarine'ı ortaya çıkarmada başarısız olunca elf kadın ilahları ve ilaheleri lanetlemiş, onu ilk harpi yapacak korkunç bir gücün ortaya çıkmasına neden olmuş. Lanet, büyüştünü bu elf kadunun ruhuna da işletmiş; aşka duyduğu istegi et tüketme açlığına döndürmüştü. Ama şarkısına dokunmamış. Güzel şarkısı, yarattıkları onun ölümcül kollarına çekmeye devam etmiş.

**Harpi Şarkısı.** Bir harpinin şarkısını duymak dünyadaki her şeyden çok daha güzel bir şeyi duymak demektir. Bu büyüleyici şarkıyı duyan bir gezgin onun kaynağını bulmak için her şeyi bir kenara bırakır. Harpi bazen kurbanını öldürmeden önce onu tıslımlar. Ama şarkının gücünü kullanmanın en iyi yolu kurbanlarını yamaçlara, bataklıklara veya ölümcül tuzaklara çekmektir. Tuzağa düşen veya hareketsiz kalan yaratıklar harpi için kolay hedefler haline gelirler.

**Sadistik Korkaklar.** Harpiller kasvetli sahil yamaçlarında ve bulna benzer, uçmayan yaratıklar için tehlikeli olan yerlerde yaşarlar. Onların adı dövüşmekle hiç ilgileri yoktur ve açık bir üstünlükleri yoksa asla saldırımazlar. Savaşın gidişi bir harpinin aleyhine dönerse bu duruma ayak sağlayacak zekası olmadıği için kaçar. Savaşmaktansa aç kalmayı tercih eder.

Harpiller saldırıdıklarında yemekleriyle oynamayı severler, çığlık atan kurbanlarının çıkardıkları "müzikten" zevk alırlar. Harpi, çaresiz bir düşmanını parçalarken acele etmez, tamamen öldürmeden önce günler boyu işkence yapar.

**İğrenç Toplayıcılar.** Harpiller, kurbanlarından parlak bibloları, değerli eşyaları ve diğer zafer nişanlarını alırlar. Hatta bazen en değerli nesnelerin kimin olacağını belirlemek için birbirleriyle kavga ederler. Değerli bir eşya bulunmadığında saçları, kemikleri veya diğer beden parçalarını inlerine götürürler. Bir harpinin ini genellikle uzak harabelerde gizlidir. Maceracılar sakatat yığınlarını altına gizlenmiş bu inleri geçirebilirler, değerli gemimetreleri elde edebilir ve büyütlü nesneleri ele geçirebilirler.



## HARPI

Orta canavarınımsı, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 11

Can Puanı 38 (7z8 + 7)

Hızı 8 m., uçuşa 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	13 (+1)

Duyular edilgen Algı 10

Diller Ortak Lisan

Zorluk 1 (200 DP)

## EYLEMLER

**Çoklusaldır.** Harpi iki saldırı yapar. Biri pençeleriyle ve diğeri de tokmağıyla.

**Pençeler.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. Isabet: 6 (2z4 + 1) kesici zarar.

**Tokmak.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. Isabet: 3 (1z4 + 1) sersemetletici zarar.

**Cezbeden Şarkı.** Harpi büyütlü bir şarkı söyler. Harpiden en fazla 120 metre uzaklıkta bulunan ve bu şarkıyı duyabilen her insanımı veya dev başarılı bir GS 11 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı veya şarkı sona erinceye değin tıslımlanmalıdır. Harpi, sonraki sıralarında bu şarkıya devam etmek için bonus eylemlerini kullanmalıdır. İstedığı an şarkı söylemeyi durdurabilir. Eğer harpinin durumu güçsüz olursa şarkı sona erer.

Bir hedef harpi tarafından tıslımlanmışken durumu güçsüzdür ve diğer harpillerin şarkılarını duymazdan gelir. Eğer tıslımlanan hedefin harpiye uzaklığı 2 metreden fazlası harpiye doğru mümkün olan en kısa yoldan ilerlemeye kendi sırasında hareket etmelidir. Hedef, saldırı fırsatlarından kaçınmaz ama lav veya çukur gibi zarar veren bir bölgeye ilerlemeden önce ve ne zaman harpiden başka bir kaynaktan gelen zarara maruz kalsa kurtulma kontrolünü tekrarlar. Bir yaratık ayrıca kendi sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir. Bir yaratığın kurtulma kontrolü başarıyla bu etki onun için sona erer.

Harpinin şarkısına karşı başarılı bir kurtulma kontrolü yapan bir hedefin bu harpinin şarkısına karşı 24 saat boyunca bağıksıklığı olur.





## CEHENNEM TAZISI

Canavarımsı, ateş püskürten bukları, büyük ve güçlü köpeklerin biçimine girmiş hali olan cehennem tazıları Ölümlü'nün savaş alanlarına ve tüm Aşağı Âlemler'e yayılmışlardır. Cehennem tazıları Aşağı Âlem'de genellikle şeytanların, ateş devlerinin ve onları evcil hayvan veya eşlikçi olarak yanlarına alan diğer kötü yaratıkların etrafında bulunurlar.

**Yanan Açlık.** Cehennem tazıları sürüler halinde avlanır, yenebilir görünen her yaratığı midelerine indirmeye çalışırlar. Güçlü görünen düşmanlardan kaçınır, zayıf olanları hedef alırlar. Büyük bir kararlılıkla, kendi ölümleri pahasına düşmanlarına ısıarak ve ateş püskürterek saldırırlar.

Cehennem tazıları beslendiklerinde yedikleri et, içlerinde yanan cehennem ateşini besler. Bir cehennem tazısı öldüğünde bu ateş, duman ve köz patlaması halinde, onun cesedini yakıp küle çevirir ve geride sadece yanık, siyah kırık parçaları kalır.

**Dibine Kadar Kötti.** Cehennem tazıları sıradan hayyavangilere kıyasla çok daha zekidir ve adil doğaları, onları emirlere uymada becerikli kılar. Bununla beraber bir cehennem tazısının bu eğilimi ona acımasız bir katilinden başka bir şey olmak için eğitilemeyecek bir yaratık olma özelliğini kazandırmıştır. Eğer bir cehennem tazısına sahip olduğunuz kötücül açlığı doyurma izni verilmezse ya sahibin terk eder ya da ona saldırır.

### CEHENNEM TAZISI

Orta buk, adil katı

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)

Can Puanı 45 (7x8 + 14)

Hızı 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	6 (-2)	13 (+1)	6 (-2)

Beceriler Alğı +5

Zarar Bağışıklıkları ateş

Duyular karagörü 24 m., edilgen Alğı 15

Diller Şeytancıyı anlar ama konuşamaz

Zorluk 3 (700 DP)

**Güçlü Duyuma ve Kıklama.** Tazinin duymaya veya kıklamaya dayalı Bilgelik (Alğı) kontrollerinde avantajı vardır.

**Sürü Taktikleri.** Tazinin en az bir müttefikinin hedef yaratığın en fazla 2 metre uzağında olduğu ve bu müttefikin güçsüz olmadığı durumlarda, tazinin hedef yaratığa yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

### EYLEMLER

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +5, erim 2 m., bir hedef. Isabet: 7 (1z8 + 3) delici zarar ve 7 (2z6) ateş zararı.

**Ateş Nefesi (Yenilenir 5-6).** Tazı 6 metrelik konik bir alana ateş üfler. Bu alandaki her yaratık bir GS 12 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 21 (6z6) ateş zararı almali, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almamalıdır.

## MİĞFERLİ KORKU

Bu yapı zekâyâ, mantığa, taktiksel saldırı yeteneğine ve yaratıcısı olmuş olsa bile ona yönelik sarsılmaz bir itaate sahiptir. Kendi başına hareket eden boş bir levha zırh görünümünde olan miğferli korku duygusuzca hareket eder.

**Büyülü Amaç.** Bir miğferli korkuyu yaratmak, sıradan bir canlandırılmış zırh yapmaya kıyasla daha çok büyü kaynağı harcasada da emirleri yerine getiren bir miğferli korkunun daha az yönlendirilmeye ve bakıma ihtiyacı vardır. Bir miğferli korku aldığı emirleri büyük bir sadakatle yerine getirir ve verilen bir emirle ne istildiğini anlar. Dolayısıyla emir verirken sözcüklerin dikkatli seçilmesinin bir önemi yoktur. Çoğu yapının aksine emir verilirken kullanılan sözcükleri anlamaksızın, harfi harfine takip etmez, verilen emri yerine getirmeye çalışır.

**Taktiksel Kumazlık.** Bir miğferli korku becerikli bir savaşçının kurnazlığıyla savaşır, önce zayıflara ve büyük yapıcılara yönelik saldırılarını birbiri arkasına yaparken havada uçmaya başlar. Bununla beraber bir miğferli korku çevresini değiştirme yetisine sahip değildir, bulunduğu yeri veya koruduğu alanı güçlendiremez.

**Yapının Doğası.** Bir miğferli korkunun havaya, yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.



## MİĞFERLİ KORKU

Orta yapı, tarafsız

Zırh Seviyesi 20 (levha zırh, kalkan)

Can Puanı 60 (828 + 24)

Hız 12 m., uçuş 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	13 (+7)	16 (+3)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Beceriler Algı +4

**Zarar Dirençleri** adamantin olmayan büyüsz silahların verdiği delici ve kesici zararlar

**Zarar Bağışıklıkları** büyük güç, çürütücü, zehir

**Durum Bağışıklıkları** kör olma, tıslanma, sağır olma, korkmuş olma, felç olma, taşlaşma, zehirlenme, afallama

**Duyular** körgörü 24 m. (bu yarıçapın dışında kördür), edilgen Algı 14

**Diller** yaratıcısının dilini anlar ama konuşamaz

**Zorluk** 4 (1.100 DP)

**Büyük Direnci.** Miğferli korkunun büyülere ve diğer büyüli etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

**Büyük Bağışıklığı.** Miğferli korku, yaratıcısı tarafından seçilen üç büyüye karşı bağışıklıdır. Bu büyüler genellikle ateş topu, metalî ist ve şimşek'tir.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Miğferli korku iki uzun kılıç saldırısı yapar

**Uzun Kılıç. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +6, erim 2 m., bir hedef. **İsabet:** 8 (128 + 4) kesici zarar veya iki elle kullanıldıysa 9 (1210 + 4) kesici zarar



## KARTAT

Büyüklü kökeni tarihin derinliklerine kaybolmuş bir yaratık olan kartat, kanatları ve ön ayakları kartala, arka kısmı ata ve başı da her iki hayvanın özelliklerini taşıyan bir yaratıktır.

Gözlerden uzak bir yaşamı seçen ve hepçil olan kartatlar, hayatları boyunca kendilerine tek bir eş seçerler ve yuvarlarından birkaç kilometreden fazla uzaklaşmazlar. Eşini veya yavrularını savunan bir kartat ölümüne savaşır. Kartatlar yavrularını yumurtlamaz, doğururlar.

Ejderhaların, karlıların ve ejderekerlerin, kartat etine karşı büyük bir istekleri vardır ve sıklıkla bu hayvanları avlarlar.

**Uçan Binekler.** Esarete yetiştirilen bir kartat, sadık bir dost ve binek olması için eğitilebilir. Uçan binekler olarak hizmet eden tüm yaratıklar arasında kartatlar eğitilmesi en kolay ve düzgün bir şekilde eğitilirse en sadık olanlardır.

## KARTAT

*Büyük canavarımsı, bakış açısız*

Zırh Seviyesi 11

Can Puanı 19 (3x10 + 3)

Hızı 16 m., uçuş 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Beceriler Algı +5

Duyular edilgen Algı 15

Diller —

Zorluk 1 (200 DP)

**Güçlü Görme.** Kartatın görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Kartat iki saldırı yapar: Biri gagasıyla diğer pençeleriyle.

**Gaga.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +5, erim 2 m., bir hedef.

Isabet: 8 (1x10 + 3) delici zarar.

**Pençeler.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +5, erim 2 m., bir hedef.

Isabet: 10 (2x6 + 3) kesici zarar.



## KOCOBOTLAR

Kocobotlar savaşa yürürken savaş boruları çalar, kayalar mancıklardan fırlatılır ve binlerce cizmeli ayağın çıkardığı sesin fırtınası savaş alanlarında yankılanır. Medeniyetin sınırları boyunca yayılmış yerleşimler ve buralarda yaşayanlar, fetih ihtiyaçları asla tatmin olmayan bu saldırgan insanumsılarla uğraşmak zorundadır.

Kocobotların koyu turuncu veya kırmızı-turuncu derileri vardır ve saçları kırmızı-kahverengi ile koyu gri arasında bir renkte olabilir. Sarı veya koyu kahverengi gözleri sarkık kaşlarının altından bakar ve ağızları da keskin ve sararmış dişlerle doludur. Erkek bir kocobotun büyük, mavi veya kırmızı bir burnu olabilir ki bu, obot türü arasında cinsel iktidarı ve gücü simgeler. Kocobotlar insanlar kadar uzun yaşar ama savaşa ve çatışmaya yönelik sevgilerinden dolayı bunu başarıları azınlıktadır.

**Obotumsular.** Kocobotlar obotumsular denilen bir yaratık ailesine aittirler. Genellikle daha küçük boyutlu kuzenleri olan küçük obotları veya vahşi öcüyaları yönetirler.

**Savaş Gücü.** Bir kocobot erdemi, fiziksel güç ve savaş yeterliğiyle ölçer; yeteneklerini ve zekasını savaşa göstermek için bir fırsat elde etmekten başka hiçbir şeyi önemsemez. Yüksek askeri rütbelere sahip olan kocobotlar bu seviyelerini zorla ve güç kullanarak ele geçirmişlerdir ve acımasız önlemler aracılığıyla gösterdikleri otoriteleriyle ellerinde tutarlar.

Kocobotlar çeşitli silahlarla savaşmak için eğitilirler ve silah, zırh, kuşatma aletleri ve diğer askeri aletleri yapmada büyük bir becerileri vardır. Teşkilatlı ve disiplinli olan kocobotlar silahlarına, zırhlarına ve kişisel eşyalarına olağanüstü bir özen gösterirler. Kabileleriyle ilişkili olan cesur renkleri severler ve genellikle süslü olan üniformalarını kan kırmızı şeritler ve siyaha boyanmış derilerle süslerler.

**Askeri Lejyonlar.** Kocobotlar kendilerini, lejyon olarak bilinen kabile grupları halinde örgütlerler. Askeri toplumlarında en güçlü liderlerden ve şampiyonlardan sıradan piyadelere ve onlardan da savaşa en önde gitmek zorunda bırakılan obotlara kadar her kocobotun bir rütbesi vardır. Bir lejyonun idaresi, emri altında birkaç yüzbaşı bulunan bir generaldedir. Bir kocobot generali, askerleri savaşa götürmekten ziyade strateji, zafer, şan, şöhrat ve hakimiyetle ilgilenen acımasız bir tirandır.

Kocobotlar kendi lejyonlarında ne kadar sadık ve disiplinli olsalar da rakip lejyonlar sürekli ün ve mevki için birbirleriyle mücadele halindedir. Eğer askerler denetim altında tutulmazsa lejyonlar arasındaki yakınlaşmalarda şiddet olayları patlak verir ve sadece istisnai derecede güçlü liderler lejyonları savaş alanında işbirliği yapmaya zorlayabilir.

**Stratejik Düşünürler.** Kocobotların taktik ve disipline yönelik güçlü bir anlayışları vardır ve stratejik düşünen bir liderin yönetimi altında son derece karmaşık savaş planlarını uygulayabilirler. Bununla beraber ellerden nefret ederler ve böyle yapmak taktiksel bir hata demek olsa bile savaş esnasında diğer tüm rakiplerini görmezden gelerek ilk olarak onlara saldırırlar.

Lejyonlar, saflarını genellikle daha az güvenilir ve daha gözden çıkarılabilir olan obotlar, öcüyalar, orklar, köfü insanlar, divler ve devlerle desteklerler.



**Hayvan Eğiticiler.** Kocobotların, hizmetlerinde kullanmak için hayvanları eğitmeleri yönünde uzun bir geçmişi vardır. Daha medeni ırklar gibi uzun mesafelerde ticari emtialarını veya silahlarını nakletmek için öküzleri ve atları kullanırlar. Kendi aralarında kuzgunlarla haberleşirler, mahkûmları gözlemek ve kocobot kamplarını korumak için vahşi kurtlardan faydalanırlar. Kocobot süvarileri binek olarak aynı obotların kurtları kullanması gibi eğitilmiş azmanlara binerler. Hatta bazı kabileler, savaşta kullanmak için etçil maymunlara sahiptir.

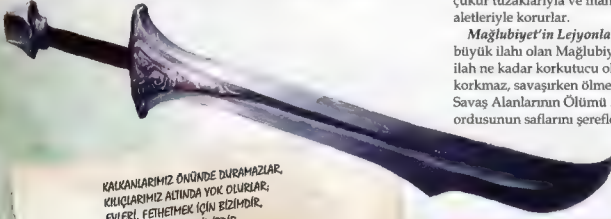
**Fetih ve Kontrol.** Kocobotlar bol kaynaklara sahip yerler üzerinde hak iddia ederler; ormanlar ve dağlarda, madenlerin ve insan yerleşimlerinin yakınında, odunun, metalin ve muhtemel kölelerin yakalanabileceği yerlerde bulunurlar. Stratejik olarak avantaj sağlayacak yerlerde

kaleler inşa eder veya böyle kaleleri ele geçirirler. Hâkimiyetindeki alanları genişletmek için buraları kullanırlar.

Kocobot generalleri savaştan asla yorulmazlar ama hemen silaha da sarılmazlar. Saldırmadan önce düşmanların güçlü ve zayıf yönlerini belirlemek için keşif hareketleri düzenlerler. Bir kaleye saldırırken öncelikle onun etrafını kuşatır, kaçış sağlayacak veya destek getirecek güzergâhları keserler. Bunun ardından düşmanlarının yavaşça açlıktan ölmesi için beklerler.

Kocobotlar kendi yerleşimlerini güçlendirir, mevcut savunmalarını kendi yöntemleri ve icatlarıyla daha da sağlamlaştırırlar. Mağaralarda, zindanlarda, harabelerde veya ormanlarda, nerede olurlarsa olsunlar ellerindeki yerleri hendeklerle, çitlerle, geçitlerle, gözcü kuleleriyle, çukur tuzaklarıyla ve mancınuk veya diğer kuşatma aletleriyle korurlar.

**Mağlubiyet'in Lejyonları.** Kocobotlar, obotumsuların en büyük ilahı olan Mağlubiyet'e, Büyük Olan'a tapınırlar. Bu ilah ne kadar korkutucu olursa olsun kocobotlar ölümden korkmaz, savaşırken ölmeleri halinde ruhlarının Sonsuz Savaş Alanlarının Ölümlü Âlemi'nde bulunan Mağlubiyet'in ordusunun safalarını şerefliendireceklerine inanırlar.



KALKANLARIMIZ ÖNÜNDE DURAMAZLAR,  
KILIÇLARIMIZ ALTINDA YOK OLURLAR;  
EVLERİ, FETHETMEK İÇİN BİZİMDİR,  
ÖDÜKLERİ KÖLELERİMİZDİR.  
ÖLÜMÜ ÖLÜMÜ  
ZAFER BİZİMDİR!

—BİR KOCOBOT SAVAŞ  
ŞARKISI TERCÜMESİ

## KOCOBOT

Orta insanımsı (obotumsu), adil kötü

Zırh Seviyesi 18 (zincir zırh, kalkan)  
Can Puanı 11 (2z8 + 2)  
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10  
Diller Ortak Lisan, Obotça  
Zorluk 1/2 (100 DP)

**Savaş Avantajı.** Her sırasında bir kere olmak şartıyla kocobot, durumu güçsüz olmayan bir müttefikinden en fazla 2 metre uzakta bulunan bir yaratığa isabetli bir silah saldırısı yaparsa fazladan 7 (2z6) zarar verir.

## EYLEMLER

**Uzun Kılıç.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıda +3, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 5 (1z8 + 1) kesici zarar veya silah iki elle kullanılıyorsa 6 (1t10 + 1) kesici zarar.

**Uzun Yay.** Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırıda +3, mesafe 60/240 m., bir hedef. İsabet: 5 (1z8 + 1) delici zarar.

## KOCOBOT YÜZBAŞI

Orta insanımsı (obotumsu), adil kötü

Zırh Seviyesi 17 (yarım levha zırh)  
Can Puanı 39 (5z8 + 12)  
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10  
Diller Ortak Lisan, Obotça  
Zorluk 3 (700 DP)

**Savaş Avantajı.** Her sırasında bir kere olmak şartıyla kocobot, durumu güçsüz olmayan bir müttefikinden en fazla 2 metre uzakta bulunan bir yaratığa isabetli bir silah saldırısı yaparsa fazladan 7 (2z6) zarar verir.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Kocobot büyük kılıcıyla iki saldırı yapar.

**Büyük Kılıç.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıda +4, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 9 (2z6 + 2) delici zarar.

**Fırlatan Mızrak.** Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırıda +4, erim 2 m., veya mesafe 12/48 m., bir hedef. İsabet: 5 (1z6 + 2) delici zarar.

**Liderlik (Uzun veya Kısa bir molayı bitirdiğinde yenilir).** 1 dakika boyunca, ne zaman kocobotun görebildiği ve ondan en fazla 12 metre uzakta olan bir yaratık, bir saldırı kontrolü veya kurtulma kontrolü yapacak olsa kocobot özel bir emir verebilir veya uyarda bulunabilir. Bu yaratık, kocobotu duyabilir ve onu anlayabilirse yaptığı kontrolle bir z4 ekleyebilir. Bir yaratık aynı anda sadece bir Liderlik zarından faydalanabilir. Bu etki kocobotun durumu güçsüz olursa sona erer.



## KOCOBOT GENERAL

Orta insanımsı (obotumsu), adil kötü

Zırh Seviyesi 20 (levha zırh, kalkan)

Can Puanı 97 (13z8 + 39)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)

Kurtulma Kontrolleri Zek +5, Bil +3, Kar +5

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10

Diller Ortak Lisan, Obotça

Zorluk 6 (2.300 DP)

**Savaş Avantajı.** Her sırasında bir kere olmak şartıyla kocobot, durumu güçsüz olmayan bir müttekinden en fazla 2 metre uzakta bulunan bir yaratığa isabetli bir silah saldırısı yaparsa fazladan 7 (2z6) zarar verir.

### EYLEMLER

**Çokulusaldırı.** Kocobot üç saldırı yapar. Alternatif olarak fırlatılan mızraklarıyla iki mesafeli silah saldırısı da yapabilir.

**Uzun Kılıç, Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +9, erim 2 m., bir hedef. *Isabet:* 7 (1z8 + 3) kesici zarar veya silah iki elle kullanılıyorsa 8 (1z10 + 3) kesici zarar.

**Kalkan Darbesi, Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +9, erim 2 m., bir yaratık. *Isabet:* 5 (1z4 + 3) sersemletici zarar. Eğer hedef Büyük veya daha küçük boyutlu bir yaratıksa GS 14 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir.

**Fırlatılan Mızrak, Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı:** Saldırısı +9, erim 2 m., veya mesafe 12/48 m., bir hedef. *Isabet:* 6 (1z6 + 3) delici zarar.

**Liderlik (Uzun veya Kısa bir molayı bitirdiğinde yenilenir).** 1 dakika boyunca, ne zaman kocobotun görebildiği ve ondan en fazla 12 metre uzakta olan bir yaratık, bir saldırı kontrolü veya kurtulma kontrolü yapacak olsa kocobot özel bir emir verebilir veya uyarıda bulunabilir. Bu yaratık, kocobotu duyabilir ve onu anlayabilirse yaptığı kontrolle bir z4 ekleyebilir. Bir yaratık aynı anda sadece bir Liderlik zarından faydalanabilir. Bu etki kocobotun durumu güçsüz olursa sona erer.

### TEPKİLER

**Savuşturma.** Kocobot, isabet edecek bir yakın dövüş silahı saldırısına karşı ZS'sine 3 ekleyebilir. Bunu yapmak için kocobotun saldırıyı görmesi ve bir yakın dövüş silahı kullanıyor olması gerekir.





## ECENE

Sıncap boyutunda ve sadık bir arkadaş yaratmak için birisinin yapması gereken tek şey biraz kili, külü, adamotu kökünü ve kanı karıştırıp olağanüstü büyüleri bir ayın gerçekleştirmektir.

Ecene, yaratıcısının bir uzantısı olarak görev yapan bir yapıdır. Her ikisi büyüleri bir bağ aracılığıyla düşünceleri, duyuları ve dilleri paylaşırlar. Birinin aynı anda ancak tek bir ecenesi olabilir (başka bir ecene yaratma girişimi her zaman başarısızlıkla sonuçlanır) ve ecenenin efendisi öldüğünde ecene de ölür.

**Paylaşılan Zihin.** Bir ecene, yaratıcısının bildiği her şeyi bilir. Buna yaratıcının okuyabildiği ve konuşabildiği diller de dahildir. Aynı şekilde yapının (yani ecenenin) algıladığı her şey yaratıcısı tarafından da algılanır. Bunun olması için her ikisi aynı varlık âleminde olması gerekir ve mesafenin bir önemi yoktur. Casus, kâşif, izci, elçi veya haberci olarak görev yapabilen ecene, gizli deneylerle veya maceracılarla meşgul olan bir büyü yapıcısı için paha biçilemez bir hizmetkârdır.

## ECENE

*Minik yapı, tarafsız*

**Zırh Seviyesi** 13 (doğal zırh)

**Can Puanı** 5 (2x4)

**Hızı** 8 m., uçuşta 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
4 (-3)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

**Zarar Bağışıklıkları** zehir

**Durum Bağışıklıkları** nıslanma, zehirlenme

**Duyular** karagörü 24 m., edilen Algı 10

**Diller** yaratıcısının dilini anlar ama konuşamaz

**Zorluk** 0 (10 DP)

**Telepatik Bağ.** Ecene, efendisiyle aynı varlık âlemindeyken algıladığı her şeyi büyüleri olarak efendisine iletebilir ve ikisi telepatik olarak iletişim kurabilir.

## EYLEMLER

**İsrik. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı.** Saldırısı +4, erim 2 m., bir yaratık.

**İsabet:** 1 delici zarar ve hedef GS 10 Bünye kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da 1 dakika boyunca zehirlenmelidir. Eğer başarısız kurtulma kontrolü sonucu (zar atışından ve tüm tamlayıcılar uygulandıktan sonra) oluşan fark 5 veya daha fazlası hedef 5 (1110) dakika boyunca zehirlenir ve bu şekilde zehirlenmişken durumu bilinçsizdir.



## KANCALI DEHŞET

Karanlıkaltı'nın korkutucu avcılarından biri olan kancalı dehşet, av arazisini büyük bir saldırganlıkla korur. Bu yaratıkların yaşadığı yer altı mağaraları, yamaçlarda ve mağara duvarlarında ilerlerken, kancalarının çıkardığı tıkırtılar ve sürtünme sesleriyle sürekli yankılanır.

Canavarımsı kancalı dehşetin başı bir akbabanın başına, gövdesi devasa bir kınkanatlı böceğin gövdesine benzer; kabuğunda keskin, iğneli çıkıntılar vardır. Adını, uzun ve güçlü kollarından, zalimce kıvrılmış pençelerle biten ayaklarından alır.

**Karanlıkaltıdaki Yankılar.** Kancalı dehşetler kancalarını dış kabuklarına veya etraflarındaki taşlara vurarak iletişim kurarlar. Başkalarına yer altının sıradan tıkırtı sesleri gibi gelen sesler, aslında sadece kancalı dehşetlerin anlayabildiği, Karanlıkaltı'ndaki yankılarla kilometrelerce uzaktan duyulabilen karışık bir dildir.

**Sürü Avcıları.** Hepçil olan kancalı dehşetler mantarları, bitkileri ve ulaşabildikleri her şeyi yerler. Bir kancalı dehşetin kancalı uzuvları kayalık yüzeylere kolayca tırmanabilmesini sağlar ve bu yaratıklar bu yeteneklerini, avlarının üzerine yukardan atlamak yani tuzak kurmak için kullanırlar. Sürüler halinde avlanırlar, büyük ve tehlikeli düşmanlara karşı beraber çalışırlar. Eğer savaş köttiye giderse kancalarını kullanarak kolayca duvarlara tırmanır ve kaçarlardı.

**Klanlar.** Kancalı dehşetler geniş aileler veya klanlar halinde yaşarlar. Her klan, klanın en yaşlı dişi üyesi tarafından idare edilir. Bu tiyle genellikle eşini, klanın avcılarının başına seçer. Kancalı dehşetler yumurtlayarak ürerler. Bu yumurtalar klanın evi olma özelliğine sahip bir mağaradaki çok korunaklı, merkezi bir yerde bulunur.

### KANCALI DEHŞET

*Buyuk canavarımsı, tarafsız*

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)

Can Puanı 75 (10x10 + 20)

Hızı 12 m., tırmanma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÖN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Beceriler Algı +3

Duyular körgörü 24 m., karagörü 48 m., edilgen Algı 13

Diller Kancalı Dehşetçe

Zorluk 3 (700 DP)

**Ekolojasyon (Biyosonar).** Sağır olmuşken kancalı dehşetin körgörü yoktur.

**Güçlü Duyuma.** Kancalı dehşetin, duymaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Kancalı dehşet iki kanca saldırısı yapar.

**Kanca.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +6, erim 4 m., bir hedef. İsabet: 11 (2z6 + 4) delici zarar.

## SUBUKA

Subuka, timsah gövdesine sahip sürüngen, korkutucu bir yaratıktır. Birden fazla kafası, uzun, yılan benzer boyunların ucunda yer alır. Bu başları kesilse de subuka kısa süre içinde, büyütlü olarak onları yeniden çıkarabilir. Sıradan bir örneğin beş başı vardır.

Zamanın şafağında Kötü Ejderhaların Kraliçesi Tiamat, Lerna adındaki rakip bir ejderha ilahıru avlamış ve kanını çokluverene saçmıştır. Bir dünyaya denk gelen bir kan tanesi, bu ölen ilahın nefreti kadar büyük bir açlık duyan, çok başlı bir subuka yaratmıştır. Büyük kahramanların, güçlerini sınamak için bu korkunç canavarların peşine düştüğü anlaşılar.

**Doymayan Açlık.** Açıgözlü ve obur bir canavar olan subuka, avını gözü dönmüş bir şekilde yakalar, parçalar ve yer. Bir subuka belirli bir bölgedeki avları tükettiğinde ve akıllı olanları da kaçırdığında karnı doymamak için başka bir yere gider. Bir subukanın açlığı o kadar büyüktür ki yiyecek bir şey bulamadığında kendine saldırabilir ve canlı canlı kendini yiyebilir.

**Dayanıklı Su Canlıları.** Subukalar doğal yüzücülerdir, nehirlerde, göllerde, okyanus sığlıklarında ve sulak alanlarda ikamet ederler. Bir subukanın dış etmenlerden korunmaya ihtiyacı neredeyse yok gibidir. Bundan dolayı kendilerine bir in bulmazlar. Ancak çok soğuklarda böyle bir korumaya ihtiyaç duyar, soğuk arazilerdeki mağaralara veya harabelere çekilirler.

Bir subuka uyuduğunda başlarından en az birisi uyanık ve tetikte kalır ve subukayı baskına uğratmayı zorlaştırır.

## SUBUKA

*Kocaman canavarınımsı, bakiş açısı*

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)

Can Puanı 172 (15x12 + 75)

Hızı 12 m., yüzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	2 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

Beceriler Algı +6

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 16

Diller -----

Zorluk 8 (3.900 DP)

**Nefesi Tutma.** Subuka 1 saat boyunca nefesini tutabilir.

**Çok Başlı.** Subukanın beş başı vardır. Birden fazla başa sahipken kör olma, tıslımlanma, sağır olma, korkmuş olma, affalamaya ve bilingsiz olma karşı yapacağı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

Subuka, tek bir sırada 25 veya daha fazla zarar aldığı başlarından biri ölür. Eğer tüm başları öldüyse subuka da ölür.

Subuka, kendi sırasının sonunda, geçen sırasından beri hiç ateş zararı almamış olması şartıyla geçen sırasından beri ölü olan bir başının yerine iki baş çıkartabilir. Subuka, bu şekilde ortaya çıkan her bir baş için 10 can puanını geri kazanır.

**Tepkisel Başlar.** Subuka, sahip olduğu birden fazla her baş için sadece saldırı fırsatlarına karşı kullanabileceği fazladan bir tepki kazanır.

**Uyanık.** Subuka uyurken en az bir başı uyanıktır.

## EYLEMLER

**Çoklusalıdır.** Subuka sahip olduğu baş sayısı kadar ısırık saldırısı yapar.

**Isırık. Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı:** Saldırma +8, erim 4 m., bir hedef.

İsabet: 10 (1x10 + 5) delici zarar.





"AĞLAMA. BEYNİNİ YEMEK GİBİ BİR  
NİVEYİMİZ YOK. AŞINDA BEYNİN HARKA  
BİR YOLCULUĞA ÇIKMAK ÜZERE!"  
- ZİHNİN YÜZÜCÜ QORİK EL-SURİK



## ZEKÂ YUTUCU

Bir zekâ yutucu, ince bir kabukla korunan ve dört hayvan ayağıyla hareket eden, yitirilen bir beyine benzer. Bu iğrenç sapıncı bilinçli yaratıkların zekâsıyla beslenen, efendileri olan zihin yüzücülerinin adına kurbanının bedenini ele geçirir.

Zihin yüzücüler Karanlıkta'nda gezgin-avcılık yapıyorlar diye zekâ yutucuları ortaya çıkarmışlardır: Bir kolenin beynini alarak ve onu korkunç ayinlere maruz bırakarak. Beyin, bacakları çıkarken efendileri kadar kötü ve çarpık, zeki bir avcı olur.

Zekâ yutucu, bir yaratığın zihnini ve anılarını tüketir sonra da onun bedenini, kendi kontrolündeki bir kuklaya dönüştürür. Bir zekâ yutucu genellikle, bu şekilde kontrol ettiği bedeni kullanarak, zihin yüzücüler tarafından köle veya yemek yapılmaması için başkalarını zihin yüzücülerinin yanına götürmeye çalışır.

### ZEKÂ YUTUCU

Minik sapıncı, adli kötü

Zırh Seviyesi 12  
Can Puanı 21 (6z4 + 6)  
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
6 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Beceriler Algı +2, Gizlilik +4  
Zarar Dirençleri büyüdü silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar  
Durum Bağışıklıkları kör olma  
Yutulur körgörü 24 m., (bu yarıncapın dışında kördür), edilgen Algı 12  
Diller Zihinceyi anlar ama konuşamaz, telepatı 24 m.  
Zorluk 2 (450 DP)

**Bilinç Bul.** Zekâ yutucu, boş zihin büyüü tarafından korunmadığı sürece, her türlü engeli yok sayarak, kendisinden en fazla 120 metre uzaklıkta bulunan ve 3 ya da daha yüksek Zekâ puanına sahip olan her yaratığın varlığını ve yerini bilir.

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Zekâ yutucu pençeleriyle bir saldırı yapar ve Zekâ Yut eylemini kullanır.

**Pençeler.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. İsobet: 7 (2z4 + 2) kesici zarar.

**Zekâ Yut.** Zekâ yutucu kendisinden en fazla 4 metre uzaklıkta bulunan ve beyni bulunan bir yaratığı hedef alır. Hedef, bu büyüye karşı başarılı bir GS 12 Zekâ kurtulma kontrolü yapmalı ya da 11 (2z10) zihinsel zarar almalıdır. Buna ek olarak 3z6 at: Gelen zararların toplamı hedefin Zekâ puanına eşit veya daha yüksekse hedefin Zekâ puanı 0'a düşer. Hedef, en az bir Zekâ puanına sahip oluncaya değin affalamıştır.

**Beden Hırsızı.** Zekâ yutucu, kendisinden en fazla 2 metre uzaklıkta bulunan, durumu güçsüz olan ve kötülükten ve iyilikten korunma büyüleriyle korunmayan bir insanımsıyla Zekâ çekmesiyle başlar. Eğer zekâ yutucu bu çekmeyi kazanırsa hedefin beynini büyüü olarak tüketir, hedefin kafatasının içine işlinir ve hedefin bedeninin kontrolünü ele geçirir. Zekâ yutucunun, bir yaratığın içindeyken, ele geçirdiği bedeninin dışından kaynaklanan tüm saldırılara ve etkilere karşı tam siperi vardır. Zekâ yutucu Zekâ, Bilgelik ve Karizma puanlarını; Zihinceyi anlama yeteneğini, telepatı yeteneğini ve özelliklerini korur. Bunların dışında kalan her şeyde hedefin oyun bilgilerini ve puanlarını kullanır. Ele geçirdiği yaratığın bildiği her şeyi bilir ki bunlara büyüler ve diller de dahildir.

Ele geçirilen beden ölürse zekâ yutucu bu bedeni terk etmez. Ele geçirilen bedene yapılan kötülükten ve iyilikten korunma büyüü, zekâ yutucuyu zorla dışarı çıkarır. Buna ek olarak hedef, dilek büyüü aracılığıyla beynini yeniden kazanırsa zekâ yutucu zorla dışarı çıkmış olur. Zekâ yutucu hızının 2 metresini harcayarak, gönüllü olarak ele geçirdiği bedeni terk edebilir; ele geçirdiği beden en fazla 2 metre uzağındaki boş olan bir alana işlenilebilir. Bunun ardından, 1 tur içinde hedefin beyni bedene yerleştirilmezse beden ölür.

## GÖRÜNMEZ AVCI

Orta unsursal, tarafsız

Zırh Seviyesi 14

Can Puanı 104 (16z8 + 32)

Hızı 20 m., uçuşa 20 m. (havada süzülür)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Beceriler Algı +8, Gizlilik +10

**Zarar Dirençleri** büyüsz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

**Zarar Bağışıklıkları** zehir

**Durum Bağışıklıkları** bitkinlik, yakalanma, felç olma, taşlaşma, zehirlenme, yere düşme, kısıtlanma, bilinçsiz olma

**Duyular** karagörü 24 m., edilgen Algı 18

**Diller** Vinal; Ortak Ulsan'ı anlar ama konuşamaz

**Zorluk** 6 (2.300 DP)

**Görünmezlik.** Avcı görünmezdir.

**Mükemmel İzci.** Avcıyı çağırın, avcıya bir hedef verir. Avcı, her ikisi de aynı varlık âleminde oldukları sürece hedefinin hangi yönde ne kadar uzakta olduğunu kesin olarak bilir. Avcı buna ek olarak çağrıcısının da nerede olduğunu bilir

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Avcı iki darbe saldırısı yapar.

**Darbe.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. İsbet: 10 (2z6 + 3) sersemletici zarar.

## GÖRÜNMEZ AVCI

Görünmez avcı, kendi dünyasından çağrılan ve güçlü büyü aracılığıyla döndürülen bir hava unsursalıdır. Tek amacı yaratıkları takip etmek ve çağrıcısının istediği nesneleri ele geçirip ona götürmektir. Yenilgiye uğradığında ya da onu bağlayan büyü sona erdiğinde bir esinti halinde ortadan kaybolur.

**Hedef Odaklı.** Bir görünmez avcı yaratıldığında, yapması için bir görev verilmeye değin çağrıcısının yanında durur. Eğer verilen görev belirli bir yaratığı öldürmeyi veya belirli bir nesneyi ele geçirmeyi içermese görünmez avcıyı yaratan büyü sona erer ve unsursal serbest kalır. Aksi halde verilen görevi yerine getirir, başka emirler için çağrıcısının yanına döner. Çünkü onu bağlayan büyü sona erinceye değin bunu yapmak zorundadır. Bu süreçte çağrıcısı ölse görünmez avcı verilen görevi tamamladıktan sonra ortadan kaybolur.

Görünmez avcılar en iyi şartlarda bile hizmet etmek istemeyen hizmetkârlardır. Aldıkları her görevden nefret ederler. Uzun zaman gerektiren bir görev, eğer dikkatlice tanımlanmamışsa görünmez avcının bu emrin anlamını çarpıtmasına neden olabilir.

**Görünmeyen Tehdit.** Görünmez avcılar havadan oluşmuşlardır ve doğal olarak görünmezlerdir. Bir yaratık, görünmez avcının yanından geçtiğini duyabilir ve hissedebilir ama bu unsursal saldırırken bile görünmez kalmaya devam eder. Görünmeyen şeylerin görülmesini sağlayan büyüler bile sadece bu unsursalın muğlak silüetini göstermekten başka bir şey yapamaz.

**Unsuralsı Doğa.** Bir görünmez avcının havaya, yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.



## ÇAKALADAM

Zebani güçleriyle lekelenmiş sıradan çakallar olan çakaladamlar yollarda dolarlar, karşılarına çıkanlara saldırır, onları öldürürler.

Bir çakaladamanın sürekli değiştiği üç fiziksel biçimi vardır. Gerçek biçiminde sıradan bir çakaldan ayırt edilemez. İnsan biçimini alabilir ki genellikle yabancıların iyi niyetlerini suistimal etmek için zayıf, perişan ve acınası biri olarak görür. Bu yabancılar çakaladamları aralarına aldığı anda canavar, insan boyutlu gerçek biçimini ve gerçek niyetini ortaya çıkarır. İki ayakları üzerinde duran kürklu ve çakal başlı bir yaratık öldürmek için onlara saldırır.

**Aldatıcılar ve Korkaklar.** Zebani efendisi Graz'zt, en sadık hizmetkârları olan lamialara hizmet etsinler diye çakaladamları yaratmıştır. Dipsiz Çukurlar'dan dışarı uzanmış ve çakallara konuşma yetisini ve insanımsı biçimleri alma yeteneğini bahsetmiştir. Bir çakaladam yalan söylemek için yaşar ve algı yeteneği yüksek olanlar, gerçekçi söyleyen bir çakaladamanı acı içinde kıvrandırgı görebilir.

Bir çakaladam, çakallar ve kendi türünden olanlarla beraber savaşmayı tercih eder. Çakaladamların idaresindeki çakallar vahşi ve sadık yoldaşlardır.

**Doğasıyla Hizmetkârlar.** Çakaladamlar insanımsıları, lamia efendileri için kaçırırlar. Bunun ardından kurbanları ya hayat boyu köleliğe mahkûm olur ya da acı içinde kıvrılarak ölürlar. Bir çakaladamanı bakışı, düşmanın bilincini yitirmesine neden olur; bu canavara onu yakalayıp, bağlaması veya şüpheyle götürmesi için fırsat verir. Bunun yanında bir çakaladam, başa çıkamayacağı ölümcül bir düşmandan kaçmak için de bu bakışını kullanabilir.

## ÇAKALADAM

Orta insanımsı (biçimdeğiştiren), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 12  
Can Puanı 18 (428)  
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
11 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Beceriler Aldatma +4, Algı +2, Gizlilik +4  
Zarar Bağışıklıkları gümüşle kaplanmamış büyüsz silahları  
verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar  
Duyular edilgen Algı 12  
Diller Ortak Lisan (çakal biçimindeyken konuşamaz)  
Zorluk 1/2 (100 DP)

**Biçimdeğiştiren.** Çakaladam eylemini kullanarak belirli bir Orta boyutlu insana veya çakal-insan kirmasına veya kendi asıl biçimine (Küçük boyutlu bir çakal) dönebilir. Boyutu haric olmak üzere her bir biçimi için oyun bilgileri ve puanları aynıdır. Giydirdi veya taşıdığı herhangi bir ekipman onunla beraber dönüşmez. Ölüme asıl haline geri döner.

**Güçlü Duyma ve Koklama.** Çakaladamanın duymaya veya koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

**Sürü Taktikleri.** Çakaladamanın en az bir müttefikinin hedef yaratığın en fazla 2 metre uzağında olduğu ve bu müttefikin güçsüz olmadığı durumlarda, çakaladaman hedef yaratığa yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

## EYLEMLER

**Isırık (Sadace Çakal veya Çakal-İnsan Biçiminde).** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 4 (124 + 2) delici zarar.

**Pala (Sadace Çakal veya Çakal-İnsan Biçiminde).** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 5 (126 + 2) kesici zarar.

**Uyutarak Bakış.** Çakaladam görebildiği ve kendisinden en fazla 12 metre uzağa bulunan bir yaratığa bakışlarını yönetir. Hedef GS 10 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarılı olursa hedef büyülu bir uykuya dalar, 10 dakika boyunca ya da biri, hedefi sarsarak uyandırmak için eylemini kullanıncaya kadar bilingsiz olur. Bu etkiye karşı başarılı bir kurtulma kontrolü yapan bir yaratık çakaladamanı bakışına karşı 24 saat boyunca bağışıklık kazanmış olur. Hortlaklar ve tıslanılmaya karşı bağışık olan yaratıklar çakaladamanı bakışından etkilenmez.





## KENKU

Orta insanımsı (kenku), kaotik tarafsız

Zırh Seviyesi 13  
Can Puanı 13 (3z8)  
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Beceriler Aldatma +4, Algı +2, Gizlilik +5  
Duyular edilgen Algı 12  
Diller Vinalı ve Ortak Lisani anlayabilir ama sadece Taklitçilik özelliği aracılığıyla konuşabilir  
Zorluk 1/4 (5 DP)

**Tuzakçı.** Savaşın ilk turunda kenkunun, başkına uğratdığı herhangi bir yaratığa karşı yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

**Taklitçilik.** Kenku, canlıların sesleri de dâhil olmak üzere duyduğu herhangi bir sesi taklit edebilir. Kenkunun çıkardığı sesi duyan bir yaratık başarılı bir GS 14 Bilgelik (Sezgi) kontrolü ile bu sesin bir taklit olduğunu anlayabilir

## EYLEMLER

**Kısa Kılıç.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +5, erim 2 m., bir hedef. Isabet: 6 (1z6 + 3) delici zarar.

**Kısa Yay.** Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırısı +5, mesafe 32/128 m., bir hedef. Isabet: 6 (1z6 + 3) delici zarar.

## KENKULAR

Kenkular, ağgözlükleri nedeniyle dünyayı evsiz, barksız bir halde dolayan tüylü insanımsılardır. Duydukları herhangi bir sesi mükemmel şekilde taklit edebilirler.

**Dişen Kuşlar.** Kenkular üzerlerine tam oturmayan pelerinler, cübbeler ve paçavraları giyerler. Bu elbiseler onların yumuşak ve parlak tüylerini, çıplak kollarını ve bacaklarını örter. Ağacların dallarına tutunmaya ve bulutlarla kaplı gökyüzündeki avları yakalamaya yarayan pençeleri üzerinde sessizce yürürler. Utañ verici biçimlerine dikkatleri çekmemek için hareket ederken rüzgâr kadar yumuşaktırlar.

Bir zamanlar kenkular rüzgârın kanatlarında taşıyor, gökyüzünde serbestçe uçuyor ve kuşların tatlı diliyle şarkılar söylüyorlardı. Artık arısı hafızlarından silinmiş olan bir efendiye hizmet eden kenkular, efendilerinin evindeki parlayan eşyaları her şeyden çok istemiş ve başkalarının elindeki bu türden nesneleri ele geçirmek için onları tatlı sözlerle aldatmaya veya dolandırmaya başlamışlar. Efendilerinin kütüphanesindeki bir kitaptan konuşma sırnını çalan kenkular, güzel nesneleri için dilencilik yapar olmuşlar. Bu durumları ortaya çıktığında efendileri bir ceza olarak onların kanatlarını almış ve sonsuza değin dilencilik yapmaya mahkûm etmiştir.

**Pandomimle Konuşma.** Kenkular duydukları herhangi bir şeyin sesini taklit edebilirler. Para isteyen bir kenku paranın şıngırdamasını veya pazar yerinden bahsedene bir kenku da bağırarak satıcısını, havlayan köpeklerin, meleyen koyunların ve çığlık atan sokak çocuklarının seslerinden oluşan bir kargaşaya sesini taklit edebilir. Bu şekilde ses taklit ederken sadece daha önce duydukları sözcükleri ve deyimleri tekrar ederler, yeni cümleler oluşturamazlar. Bir kenku ile konuşmak taklit seslerden oluşan bir performansa ve neredeyse anlamsız cümlelere tanıklık etmektedir.

Kenkular birbirleriyle de aşağı yukarı aynı şekilde konuşurlar. Birbirlerinin jest ve mimiklerini anlamaya ve yorumlamaya alıştıkları için çıkardıkları sesler karmaşık fikirleri veya duyguları ifade etmeye yeter de artar bile. Kenku grupları parolalar da geliştirebilir. Örneğin bir kedinin miyavlaması "Saldırma hazırlandı!" veya "Kaçın! Canınızı kurtarın!" anlamına gelebilir.

Taklit yetenekleri el yazılarına da yansımıştır ve suç örgütleri bir belgenin sahtesini yapmak için genellikle bir kenku kullanırlar. Bir kenku bir suç içtiğinde başka bir yaratığı suçlamak için sahte kanıt üretebilir.

**Özlemli Kanatsızlar.** Her kenku uçmayı ister ve bundan dolayı birbirlerine verdikleri cezalar içinde bir utañ simgesi olarak -ağır tahtadan yapılmış olanlar gibi- sahte kanatlar taşımak vardır. Bir zamanlar sahip oldukları kanatların trajik bir hatırlatması ve son ceza olarak kenkular, idam mahkûmlarını yüksek binalardan veya yamaçlardan atarak cezalandırırlar.

"EĞER BİR ARA SOKAKTA BEBEK AÇILMAMIŞ DUVARSAN  
ARKANI DÖN VE YÜRÜMEYE DEVAM ET.  
BENDEN SANA TAKİSİLE."  
-ENDROTH KNAĞ, SUDİSİ SEHİR  
BEKİÇİ ONBAŞISI

## ÖTEKLER

Ötekler, kötü ejderhalara tapınan; onlara yardımçılık ve dalkavukluk yapan ötek, sürüngen insanumsılardır. Ötekler, ellerinden geldiğinde ejderhaların inlerine yerleşirler ama daha çok zindanları işgal eder, minik gemmelerine eklemek için değerli eşyalar ve incik boncuk toplarlar.

**Birlikten Kuvvet Doğar.** Ötekler yumurtlayan yaratıklardır. Hızlıca olgunlaşırlar ve bir yıldızdan yaşlı olan "büyük ejder" seviyesine ulaşabilirler. Bununla beraber çoğu ötek daha on yaşını doldurmadan hayatının sonuna gelir. Fiziksel olarak zayıf olmaları, onları kolay birer av yapar. Bu zayıflık onları bir arada bulunmaya zorlamıştır. Çok kalabalık olmaları güçlü düşmanlarına karşı savaşlar kazanabilmelerini sağlar ama sıklıkla ötek safları da büyük zayıat verir.

**Tünelciler ve Mühendisler.** Ötekler fiziksel yetersizliklerini tuzak hazırlamada ve tünel yapmada becerileriyle kapatırlar. İnleri, kendilerinin rahatça hareket etmesine izin verecek ama daha büyük insanumsıları engelleyecek şekilde alçak yapılmıştır. Ötekler ayrıca bu tünelleri tuzaklarla doldururlar. En sinsi öteklerin kurduğu tuzaklar doğal tehlikeleri ve diğer yaratıkları kullanır. Yayı bir tuzaga bağlı iple oluşturulan tuzak izinsiz gelenlerin üzerine et yiyen yeşil çamur veya zehirli dev çıyanlarla dolu kutular fırlatır.

**Kayıp İlah.** Saygı gösterdikleri ejderhalara ek olarak ötekler Kurtulmak adını taşıyan daha düşük seviyedeki bir ilaha da tapınırlar. Efsaneler Kurtulmak'ın, Tiamat'ın Dokuz Cehennem'deki uyrugu olarak hizmet ettiğini anlatır. Yercü ilahı Garl Parlakaltın, Ejderha Kraliçesi'nden ufak bir incik boncuk çaldıktan sonra Tiamat, Kurtulmak'ı bu eşyayı geri alması için görevlendirir. Ama Garl Parlakaltın ona bir oyun oynar ve üzerinde durduğu yerin çökmesine, bu ötek ilahının

yer altındaki labirentte sonsuza dek mahkûm olmasına neden olur. Bundan dolayı ötekler yercülerden ve her türlü şakadan nefret ederler. Kendini Kurtulmak'a en çok adayanlar, hayatlarını bu kayıp ilahı yer altındaki hapishane-labirentte aramakla ve bulmaya çalışmakla harcar.

**Kanatlı Ötekler.** Bazı ötekler derili kanatlarla doğar ve uçabilirler. Urd olarak bilinen bu ötekler yükseklerde dolanmayı ve geçenlerin üzerine taş atmayı severler. Urdların kanatları Ejderha Kraliçesi Tiamat'ın bir hediyesi olarak kabul edilse de kanatsız ötekler bu hediyeleri kuskun ve urdlara iyi geçinmezler.



### KANATLI ÖTEK

Küçük insanımsı (ötek), adil kötü

Zırh Seviyesi 13

Can Puanı 7 (3z6 - 3)

Hızı 12 m., uçuş 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
7 (-2)	16 (+3)	9 (-1)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 8

Diller Ortak Lisan, Ejderce

Zorluk 1/4 (50 DP)

**Gün Işığı Hassasiyeti.** Ötek güneş ışığından saldırı kontrollerinde ve görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde dezavantajı vardır.

**Sürü Taktikleri.** Ötekin en az bir müttefikin hedef yaratığın en fazla 2 metre uzağına olduğu ve bu müttefikin güçsüz olmadığı durumlarda, ötekin hedef yaratığı yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

### EYLEMLER

**Haşer.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +5, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 5 (124 + 3) delici zarar.

**Atılan Kaya.** Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırısı +5, ötekin tam altındaki bir hedef. İsabet: 6 (126 + 3) sersemletici zarar.

### ÖTEK

Küçük insanımsı (ötek), adil kötü

Zırh Seviyesi 12

Can Puanı 5 (2z6 - 2)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
7 (-2)	15 (+2)	9 (-1)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 8

Diller Ortak Lisan, Ejderce

Zorluk 1/8 (25 DP)

**Gün Işığı Hassasiyeti.** Ötek güneş ışığından saldırı kontrollerinde ve görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde dezavantajı vardır.

**Sürü Taktikleri.** Ötekin en az bir müttefikin hedef yaratığın en fazla 2 metre uzağına olduğu ve bu müttefikin güçsüz olmadığı durumlarda, ötekin hedef yaratığı yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

### EYLEMLER

**Haşer.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 4 (124 + 2) delici zarar.

**Sapan.** Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırısı +4, mesafe 12/48 m., bir hedef. İsabet: 4 (124 + 2) sersemletici zarar.



## KRAKEN

Kraken, dalgaların altında çağlardır uyumakta, onu uyandıracak işareti veya çağrıyı beklemektedir. Kuru toprak üzerinde doğan ve denizlere yelken açan ölümlüler, atalarının neden okyanustan korktuğunu unutmamıştır. Derinlerde yaşayan ırklar, dokunaçlı bir korkunun ortaya çıkmasının ardından medeniyetlerinin neredeyse yok olduğu zamanlara işaret eden, tarihlerindeki boşlukları görmezden gelirler.

**Efsanevi Canavarlar.** Krakenler, zamanın şafığında, ilahların korkusuz savaşçıları olarak hizmet ettiler. İlahların savaşları sona erince hizmetkârlıktan kurtuldular ve bir daha asla başka varlıklara bağlanmamaya karar verdiler.

Kraken, karanlık dünyasından çıktığında tüm uluslar korkuyla titrer. Onun isteğiyle en derin okyanusların ortasında bile şiddetli fırtınalar çıkar. Kraken, medeniyetin başarılarını kumdan kalelermiş gibi yok eden ilkel bir güçtür. Yıkıcı saldırıları okyanus ticaretini durdurabilir, sahil yerleşimleri arasındaki iletişimi kesebilir.

Üğursuz bir karanlık, krakenin saldırısından önce ortaya çıkar ve etrafındaki suyu zehirli mürekkebe döldürür. Dokunaçları derinlerden çıktığında kalyonlar ve savaş gemileri ortadan kaybolur çünkü kraken, gemileri ve onların mürettebatını boğmadan önce bu gemilerin direklerini çubuk parçaları gibi kırar.

Denizlerden uzakta, karanın ortasında yaşayanlar bile krakenin gazabından korunmuş değildir. Krakenler su kadar kolay şekilde havayı da soluyabilirler. Bazıları tatlı su göllerinde yaşamak için nehirlerde ilerler, yolu üzerine çıkan şehirleri ve kasabaları yok eder. Maceracılar, göl kenarındaki kale harabelerinde yaşayan bu canavarları anlatırlar, dokunaçlarının derinlerden çıktığını, taştan kulelere sarılıp onları kummuş gibi un ufak ettiklerini...

**Ölümlü Düşmanlar.** Bazı krakenler tam anlamıyla birer ilah gibidir. Etraflarında tarikatlar ortaya çıkmıştır. Bu tarikat üyeleri ister suda ister karada ona ibadet etmektedirler. Başka krakenler Unsursal Su Âlemi'nin kötü Prensesi Olhydra'yla ittifak halindedir; iradelerini etrafa yaymak için suda ve karada o prensese inananları kullanmaktadırlar. Kendine inananlardan memnun olan bir kraken sert okyanusları dizginleyebilir, ona sadık olanlara inanamayacakları kadar çok balık sürülerini gönderebilir. Bununla beraber bir krakenin hilekâr zihni tahmin edilemeyecek kadar kadimdir ve nihayetinde her şeyi yok etmek ister.

## KRAKEN İNİ

Bir kraken karanlık sularda, genellikle kaya parçalarıyla, ganimetle ve batık gemilerle dolu olan bir deniz altı uçurumunda yaşar.

### İN EYLEMLERİ

Savaş sırası 20' de (savaş sırası belirlenirken in eylemlerinin her zaman 20 atığı var sayılır) kraken aşağıdaki etkilerden birine neden olacak bir in eylemini harekete geçirebilir:

- Güçlü bir dalga krakenin inini boydan boya geçer. Krakenden en fazla 24 metre uzaklıkta bulunan her yaratık başarılı bir GS 23 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da krakenden 24 metre uzağı itilmelidir. Kurtulma kontrolünde başarılı olan bir yaratık krakenden 4 metre uzağı itilir.
- Krakenden en fazla 24 metre uzakta ve suyun içinde olan yaratıkların, bir sonraki turun savaş sırası 20' sine kadar yıldırım zararına karşı hassasiyetleri olur.
- Krakenin inindeki su elektrikle yüklenir. Krakenden en fazla 48 metre uzakta olan her yaratık bir GS 23 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı başarısı olması halinde



10 (3z6) yıldırım zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almaktadır.

## BÖLGESEL ETKİLER

Bir krakenin inini içinde barındıran bölge bu yaratığın din dışı varlığından dolayı çarpık bir hale gelmiştir ki bu aşağıdaki büyütlü etkileri yaratır:

- Kraken, ininin 10 kilometre çevresindeki havayı değiştirebilir. Bu etki *havaya hükmet* büyütlünün aynısıdır.
- Krakenin ininin 10 kilometre çevresinde su unsurları toplanır. Bu unsurlar sudan ayıramazlar; Zekâ ve Karizma puanları 1'dir (-5).
- Krakenin ininin 10 kilometre çevresinde bulunan ve Zekâ puanı 2 ya da daha yüksek olan su canlıları kraken tarafından tılsımlanmıştır ve davetsiz misafirlere karşı saldırgan davranırlar.

Kraken öldüğünde tüm bu bölgesel etkiler anında sona erer.

"BİR KRAKEN DOKUNACILARINI GÖÇE UZATMAYI VE KENDİSİNİ DOĞURAN VARLIĞI BOĞMAYI DÜŞLER. BİR KEZ BU RUYASINI GERÇEKLEŞTİRDİĞİNDE SÜNNİ ÜZERİNDE GELİP GEÇEN GEHİLERLE DE VETİNEBİLİR."  
-TETHYRİN KORSAN-BİLGESİ HALFEORÉ SEBRANG TARAFINDAN YAZILAN KRAKEN TARİKATININ GEÇESİ'NDEN



## KRAKEN

*Devasa canavarımız (mangus), kaotik kutu*

**Zırh Seviyesi** 18 (doğal zırh)  
**Can Puanı** 472 (2720 + 189)  
**Hızı** 8 m., yüzme 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
30 (+10)	11 (+0)	25 (+7)	22 (+6)	18 (+4)	20 (+5)

**Kurtulma Kontrolleri** Güç +17, Çev +7, Bün +14, Zek +13, Bil +11  
**Zarar Bağışıklıkları** yıldırım; büyüsz saldırılarını verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar  
**Durum Bağışıklıkları** korkmuş olma, felç olma  
**Duyular** gerçekgörü 48 m., edilgen algı 14  
**Diller** Cehennemceyi, Gökköyü, Şeytancıyı ve İlkelceyi anlar ama konuşamaz; telepabı 48 m.  
**Zorluk** 23 (50.000 DP)

**Yüzgezer.** Kraken havayı ve suyu soluyabilir.

**Hareket Özgürlüğü.** Kraken zorlu araziyi yok sayar. Büyütlü etkiler hızını azaltamaz veya onu kısıtlamaz. Hızının 2 metresini harcayarak büyüsz kısıtlamalardan veya yakalanmaktan kurtulabilir.

**Kuşatma Canavarı.** Kraken nesnelere ve binalara iki kat fazla zarar verir.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Kraken üç dokunaç saldırısı yapar. Bu üç dokunaç saldırısından her birini, bir Fırlat eylemiyle değiştirebilir.

**İsırık.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırısı +17, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 23 (3z8 + 10) delici zarar. Eğer hedef Büyük veya daha küçük boyutlu ve kraken tarafından yakalanmış bir yaratıksa bu yaratık yutulmuştur ve yakalanma sona erer. Yutulan yaratığın durumu kördür ve kısıtlanmıştır; krakenin dışından kaynaklanan saldırılara ve diğer etkilere karşı tam siperi vardır ve her krakenin sırasının başında 42 (12z6) asit zararı alır.

Eğer kraken, tek bir sırada, içindeki bir yaratıktan 50 veya daha yüksek zarar puanı alırsa, o sıranın sonunda başarılı bir GS 25 Bünge kurtulma kontrolü yapmalı ya da yuttuğu tüm yaratıkları kusarak

çıkarmalıdır. Bu şekilde dışarı çıkan yaratıkların durumu yere düşmüştür ve krakenin en fazla 4 metre uzaklıkta ortaya çıkarlar. Eğer kraken ölürse yutulmuş bir yaratık artık kısıtlanmıştır değildir ve hızının 6 metresini harcayarak krakenin cesedinden dışarı çıkabilir, durumu yere düşmüştür.

**Dokunaç.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırısı +17, erim 12 m., bir hedef. *İsabet:* 20 (3z6 + 10) sersemletici zarar ve hedef yakalanmıştır (kurtulmak için GS 18). Bu yakalanma sona erinceye değin hedefin durumu kısıtlanmıştır. Krakenin on dokunacı vardır ve her biri, bir hedef yakalayabilir.

**Fırlat.** Kraken tarafından tutulan veya yakalanmış bir Büyük veya daha küçük boyutlu bir nesne rastgele bir yönde en fazla 24 metre fırlatılır ve durumu yere düşmüştür. Eğer atılan hedef sert bir yüzeye çarparsa, kat ettiği her 4 metre için 3 (12z6) sersemletici zarar alır. Eğer hedef başka bir yaratığa fırlatılırsa bu yaratık başarılı bir GS 18 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da aynı zararı alıp yere devrilmelidir.

**Yıldırım Fırtınası.** Kraken büyütlü olarak üç yıldırım yaratır. Bunların her biri krakenin görebildiği ve ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan bir hedefe düşebilir. Bir hedef başarılı bir GS 23 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 22 (4z10) yıldırım zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almaktadır.

## EFSENEVİ EYLEMLER

Kraken, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Kraken, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının sonunda yeniden kazanır.

**Dokunaç Saldırısı veya Fırlat.** Kraken bir dokunaç saldırısı yapabilir veya Fırlat eylemini kullanabilir.

**Yıldırım Fırtınası (2 Eylem Harcar).** Kraken Yıldırım Fırtınası eylemini kullanır.

**Mürekkkep Bulutu (3 Eylem Harcar).** Kraken su altındayken 24 metrelik yarıçapa sahip bir mürekkep bulutu püskürtür. Bu bulut köşelerden dönebilir ve bu alan krakenin dışındaki tüm yaratıklar için çok engellidir. Sırasını bu alanda bitiren kraken dışındaki her yaratık bir GS 23 Bünge kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 16 (3z10) zehir zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almamalıdır. Güçlü bir akıntı bu bulutu dağıtabilir. Aksi halde bu bulut, krakenin bir sonraki sırasının sonunda dağılıp gider.

## AYA-LIKLAR

Aya-lıklar eskiden kıyılarda ve adalarda yaşamış, balığa benzer insanumsılardır. Uzun zaman önce insanlar ve diğer insanumsılar tarafından daimi karanlığın olduğu yer altına sürüldüler ve burada akıllarını kaybettiler. Ayrıca artık gün ışığına tahammül edemez hale geldiler.

**Delî Köleler.** İllithid imparatorluğu, gücünün zirvesindeyken zihin yüzücüler aya-lıkların binlercesini ele geçirdi ve onları köleliğe zorladı. Aya-lıklar basit yaratıklardı. İllithidlerin onlar üzerinde uyguladığı zihinsel köleliğe direnecek durumda değillerdi. Zihin yüzücüler onları terk ettiklerinde, maruz kaldıkları bu kölelik nedeniyle akıl sağlıklarını yitirdiler ve delirdiler.

Zihinleri onarılamaz derecede zarar gördü, dini bir bağnazlığı benimsediler ve düşmanlarına karşı kendilerini korusun diye ilahlar yarattılar. Bu düşmanların en büyüklerinden biri kara elflerdir. Zira bu iki ırk, birbirleriyle ilk karşılaştıkları andan beri düşmandırlar ve karşı tarafı öldürmek için ellerinden geleni yaparlar.

**İlah Yapıcılar.** Aya-lıklar kendi yaratımları olan ilahlara tapınırlar ama yeteri kadar aya-lık bir ilahın gerçek olduğuna inanursa bilinçlerinin ortak gücü bu ilahın fiziksel bir varlık kazanmasını sağlayabilir. Bir aya-lık ilahının aldığı biçim ona neyin ilham olduğuyula ilgilidir ve genellikle ya rastgele ya da saçma sapan bir şekle sahip olur.

Aya-lıkların en saygı duyduğu ilahlardan biri Denizin Anası Blihdulpul' tur ki bir kerevitin başına, yüzgeçlerine ve omuzlarını örten eklemleri bir deniz kabuğuna sahip olan dişi bir insana benzer. Blihdulpul büyük ihtimale kabuklu bir deniz hayvanının eklemlerinin bir insan heykeline eklenmesiyle yaratılmıştır. Yapılan işe duyulan hayranlık nedeniyle ve böylece ona bir isim verilmesiyle bu ilah ortaya çıkmıştır.

Bir aravutla karşılaşan aya-lıklar genellikle kendilerini ilah olarak ona tapınırken bulurlar. Delilikleri, bu aravutun kendi kötü amaçları için onları kullanıyor olduğu gerçeğini görmelerini engeller.

**Teokratik Yöneticiler.** Aya-lık dinbaşları inançlarına kendini adanmış fanatiklerle, bağnazlarla çevrilidir. Aya-lıkların yaşadığı bir bölgeden dinbaşı tüm tebaasının belirli bir ilaha tapmasını ister. Bu dinbaşının kendi ilahına yönelik deli ve bağnaz inancı o kadar güçlüdür ki bu durum ona ruhanilerin gücünü kazandırır. Dinbaşı kamçı denilen emredekilere büyü yapma gücü verebilir. Bu kamçıların bir

### AYRIT: AYA-LIK DENETÇİSİ

Bir aya-lık denetçisinin zorluk derecesi 3'tür (700 DP). Aya-lık kamçısıyla aynı oyun puanları ve bilgilerine sahiptir. Ama Bilgelik tamlayıcısını Zirh Seviyesine ekler (ZS 13). Büyü yapma özelliğini kaybeder ve kamçının eylem seçeneğini aşağıdaki eylem seçenekleriyle değiştirir  
**Çoklusaldırı.** Aya-lık bir ısırk saldırısı ve iki silahsız saldırı yapar

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı Saldırısı +6, erim 2 m., bir hedef İsabet 4 (1z4 + 2) delici zarar

**Silahsız Saldırı.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı Saldırısı +6, erim 2 m., bir hedef İsabet 5 (1z6 + 2) sersemletici zarar ve 3 (1z6) yıldırım zararı ve hedef, aya-lığın bir sonraki sırasının sonuna değin tepkilerini kullanamaz

veya daha fazlası söz konusu dinbaşının çocuğu veya çocuklarıdır. Onların aya-lık toplumu içindeki ana rolleri, dinbaşı öldüğünde onun tahtı üzerinde hak iddia etmek ve tahtı ele geçirmek için ölümüne savaşmaktır. Eğer bir kamçı dinbaşını memnun etmezse dinbaşı onun büyü yapma gücünü elinden alır; tabii öncelikle yaşamasına izin verirse.

Dinbaşının fermanları denetçiler tarafından hayata geçirilir. Denetçiler dinbaşının gözü ve kulakları olarak görev yapan bagnet aya-lıklardır. Yakın dövüşte ölümcül olurlar ve diğer aya-lıklar onlardan korkarak yaşar.

**Aya-lık Ekipmanı.** Aya-lıkların ekipmanlarının büyük kısmı öldürmek yerine yakalamak için tasarlanmıştır. Ağlar sıklıkla kullanılır, bazıları düşmanları yakalayıp, hareket etmelerini engelleyen kışkaç sopaları (adamtutan da denir) kullanır. Aya-lık savaşçıları, üzerlerine atılan silahları yakalayan yapıpkan bir siviyla kaplı kalkanlar da kullanır.

Genel olarak aya-lıklar kaygan bedenlerinin üzerine giyilen zırhların ağırlığını sevmeyiz ve korunmak için kaygan, lastik gibi olan bedenlerine güvenirlir. Bununla beraber oradan buradan toplanan kemiklerden, deniz kabuklarından, incilerden, mücevherattan ve kabuklu deniz hayvanlarının kabuğundan yapılmış mücevherleri takmayı severler.

"KENDİ İLAHLARINI YARATILAR ...  
DELİLİK BUNDAN DAHA MI NASİLE  
ANLATILABİLİR Kİ?"  
— MENZOBERRANZAN'U  
SABAL HIZZYIM



## AYA-LIK

Orta insanımsı (aya-lık), tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh, kalkan)  
Can Puanı 18 (4z8)  
Hızı 12 m., yüzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Beceriler Algı +4  
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 14  
Diller Karanlıkaltı  
Zorluk 1/4 (50 DP)

**Yüzgezer.** Aya-lık suyu ve havayı soluyabilir.

**Uhrevi Algı.** Aya-lık kendisinden en fazla 12 metre uzaklıkta bulunan, görünmez olan veya Aral Alem'de bulunan herhangi bir yaratığı algılayabilir. Hareket halindeki böyle bir yaratığın tam yerini belirleyebilir.

**Kaygan.** Aya-lığın bir yakalanmadan kaçmak için yapacağı yetenek kontrolleri ve kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

**Gün Işığ Hassasiyeti.** Aya-lığın, güneş ışığından kaynaklı saldırı kontrollerinde ve görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde dezavantajı vardır.

## EYLEMLER

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +3, erim 2 m., bir hedef. *İsobet:* 3 (1z4 + 1) delici zarar.

**Mızrak.** Yakın Dövüş Silahı veya Mesafe Silah Saldırısı: Saldırısı +3, erim 2 m. veya 8/24 m., bir hedef. *İsobet:* 4 (1z6 + 1) delici zarar veya bir yakın dövüş silahı saldırısı yapmak için iki elle kullanıldığında 5 (1z8 + 1) delici zarar.

**Ağ.** Mesafe Silah Saldırısı: Saldırısı +3, mesafe 2/6 m., bir Büyük veya daha küçük boyutlu yaratık. *İsobet:* Hedef kısıtlanmıştır. Bir yaratık kendini veya ağa yakalanmış başka bir yaratığı kurtarmak için eylemini kullanarak GS 10 Güç kontrolü yapabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Ağ (ZS 10) 5 kesici zarar verilmesi ağı yok eder ve ağı yakaladığı hedef zarar görmeyen kurtulur.

## TEPKİLER

**Yapışkan Kalkan.** Bir yaratık, bir yakın dövüş saldırısı yaparak aya-lığı ıskaladığında aya-lık, kendisine karşı yapılan saldırıda kullanılan silahı yakalamak için kalkanını kullanabilir. Saldırgan GS 11 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da silahı aya-lığın kalkanına yapışmalıdır. Silahı kullanan, bu silahı bırakamaz durumunda veya bırakmazsa, silah yapışık olduğu sürece durumu yakalanmıştır. Bir yaratık eylemini GS 11 Güç kontrolü yapmak için harcar ve başarılı olursa silahı kalkanından kurtarır.



## AYA-LIK DİNBAŞI

Orta insanımsı (aya-lık), tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)

Can Puanı 97 (13x8 + 39)

Hızı 12 m., yüzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	14 (+2)

Beceriler Algı +9, Din +6

Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 19

Diller Karanlıkaltı

Zorluk 6 (2.300 DP)

**Yüzgerzer.** Aya-lık suyu ve havayı soluyabilir.

**Uhrevi Algı.** Aya-lık kendisinden en fazla 12 metre uzaklıkta bulunan, görünmez olan veya Aral Âlem'de bulunan herhangi bir yaratığı algılayabilir. Hareket halindeki böyle bir yaratığın tam yerini belirleyebilir.

**Kaygan.** Aya-lığın bir yakanmadan kaçmak için yapacağı yetenek kontrolleri ve kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

**Gün Işığı Hassasiyeti.** Aya-lığın, güneş ışığından kaynaklı saldırı kontrollerinde ve görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde dezavantajı vardır.

**Büyüyapmak.** Büyüyapmak. Aya-lık 10. Seviyeli büyü yapıcısıdır. Büyü yapma yeteneği Bilgelik'tir (büyü kurtulma GS'si 14, büyüldü saldırılara +6). Aya-lık şu ruhani büyülerini hazırlamıştır.

Büyümüşler (istediği an): *abray, kılavuz, kutsal alev*

1. seviye (4 hazne): *büyüyü tespit et, inanç kalkını, sığınak*
2. seviye (3 hazne): *kışığı durdur, ruhsal silah*
3. seviye (3 hazne): *diller, ruhsal koruyucular*
4. seviye (3 hazne): *fal, suya hükmet*
5. seviye (2 hazne): *toplulara iyileştirme, uzakgörü*

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Aya-lık iki yakın dövüş silahı saldırısı yapar.

**Saltanat Asası.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı 6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (126 + 3) sersemletici zarar ve 14 (426) yıldırım zararı.

**Silahsız Saldırı.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (124 + 3) sersemletici zarar.

## AYA-LIK KAMÇI

Orta insanımsı (aya-lık), tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 11 (doğal zırh)

Can Puanı 65 (10x8 + 20)

Hızı 12 m., yüzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Beceriler Algı +6, Din +4

Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 16

Diller Karanlıkaltı

Zorluk 1 (200 DP)

**Yüzgerzer.** Aya-lık suyu ve havayı soluyabilir.

**Uhrevi Algı.** Aya-lık kendisinden en fazla 12 metre uzaklıkta bulunan, görünmez olan veya Aral Âlem'de bulunan herhangi bir yaratığı algılayabilir. Hareket halindeki böyle bir yaratığın tam yerini belirleyebilir.

**Kaygan.** Aya-lığın bir yakanmadan kaçmak için yapacağı yetenek kontrolleri ve kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

**Gün Işığı Hassasiyeti.** Aya-lığın, güneş ışığından kaynaklı saldırı kontrollerinde ve görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde dezavantajı vardır.

**Büyüyapmak.** Aya-lık 2. Seviyeli büyü yapıcısıdır. Büyü yapma yeteneği Bilgelik'tir (büyü kurtulma GS'si 12, büyüldü saldırılara +4). Aya-lık şu ruhani büyülerini hazırlamıştır.

Büyümüşler (istediği an): *abray, kutsal alev*

1. seviye (3 hazne): *inanç kalkını, lanet*

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Aya-lık iki saldırı yapar: Biri ısırganlıkla ve diğeri kışak sopasıyla.

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (124 + 2) delici zarar.

**Kışak Sopası.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (126 + 2) delici zarar. Eğer hedef Orta veya daha küçük boyutlu bir yaratıksa hedef yakanlanmıştır (kurtulmak için GS 14).

Yakanlanma sona erinceye kadar aya-lık kışak sopasını başka bir yaratık üzerinde kullanamaz.

## LAMİA

Harabe çöl şehirleri ve unutulmuş kralların mezarları çarpık lamialar için mükemmel evlerdir. Bu yazlaşmış canavarlar unutulmuş olanı alırlar ve zevk almaya dayalı yönetimlerinin tahtı yapar, kendilerini yalakalarla çevrelerler. Lamialar çeşitli görevleri yerine getirmeleri için çakaladamlara güvenirlir. Onları köle yakalamak için uzaklara veya ganimet elde etmek için kervanlara, kamplara veya köylere gönderirler. Saldırılarına başlamadan önce lamianın büyüyle gizlendikleri için fark edilmeleri zordur.

Bir lamia güzel bir insanımsı üst bedeniyle güçlü, dört ayaklı bir aslan bedeninin birleşiminden oluşur. Vahşi siyah pençeleri, tıpkı işkence ve insanımsı etine olan açlığını gösterdiği gibi avcı doğasını da yansıtır.

**Zevk Tiranları.** Lamialar harabe halindeki cennetlerini geçen karavanlardan çaldıkları süs eşyalarıyla süsler sonra da çürümüşlüğü yanlısamlarla (illüzyon) gizleyerek inlerini daha da güzel ve çekici hale getirirler. Bu in, nefes kesen güzelliği, bahçeleri, yerleşimleri ve içindeki sayısız köleyle, etrafındaki harabelerle ve medeniyetten uzakta olmasıyla büyük bir zıtlık oluşturur.

Bir lamia uyuşturan dokunuşunu kullanarak düşmanların zihinlerini zayıflatır, onları efsunlarına daha yatkın hale getirir ve birer köleye dönüştürür. *Odeo* büyüleriyle kandırdıklarını, sırf eğlenceli bir şeyler izlemek için birbirine dövdürür.

**Kibirli Azıclar.** Sürekli daha çok zenginlik ve daha çok köleye sahip olmak isteyen bir lamia, arazisini gözlemek için *uzakgörü* büyüyle beraber ufak bir gölet veya bir ayna kullanır. Bir lamia bu gücünü ticaret yollarını ve yakınlardaki yerleşimleri gözlemek veya hoşuna giden nesneleri bulmak için kullanır.

Lamialar özellikle saf kalplere sahip maceracıları severler. Onları baştan çıkarmak ve yavaş yavaş yazlaşmalarını izlemekten büyük bir zevk alırlar. Muhtemmel avlarını inlerine çekmek için büyülerini kullanır, talihsiz düşmanları yakalamak için yanlısamlara (illüzyon) ve kölelerine güvenirlir. Bununla beraber lamialar güç ve güzelliğe her şeyden çok değer verirler. Saygılarını hak etmeyen her mahkûm korkunç bir ziyafetin ana yemeği haline gelir veya inin içinde bulunduğu boş arazide ölsün diye serbest bırakılır.

Lamialar düşmanlarıyla karşılaşacak köleleri olduğu sürece bir çatışmaya uzaktan katılır, yapabilirse düşmanlarına büyüyle zarar vermeye çalışırlar. Yakın dövüşte zorlanan bir lamia asla tek bir noktada uzun süre durmaz, güvenliğe kaçmadan önce pençelerini ve hançerini kullanır.

**Graz'tı'n Emrindeler.** Zeban efendisi *Graz'tı* ölümlü kölelerini kullanarak lamiaları yaratmış, canavarımsı bir güç ve sadakat yemini karşılığında onlara ölümsüzlük vermiştir. *Graz'tı* bazen lamiaları kendisi için önemli olan yerleri korumakla görevlendirir. Ama onun emrindeki lamialar istedikleri kötülüğü istedikleri şekilde yaymakta serbesttirler.



## LAMİA

*Büyük canavarımsı, kaotik kötü*

**Zirh Seviyesi** 13 (doğal zirh)

**Can Puanı** 97 (13x10 + 26)

**Hızı** 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)

**Beceriler** Aldatma +7, Sezgi +4, Gizlilik +3

**Duyular** karagörü 24 m., edilgen Algı 12

**Diller** Cehennemce, Ortak Lisan

**Zorluk** 4 (1 100 DP)

**Doğal Büyüyapımı.** Lamianın büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 13). Lamia, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İsteddiği an: *büyük imge, kendini gizle* (herhangi bir insanımsı biçimi)

3/gün: *ayna imge, kişiyi tıslama, öneri, uzakgörü*

1/gün: *ödev*

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Lamia iki saldırı yapar: Biri pençeleriyle ve biri de ya hançeriyle ya da Uyuşturan Dokunuşuyla.

**Pençeler.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef.

*Isobet:* 14 (2x10 + 3) kesici zarar.

**Hançer.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef.

*Isobet:* 5 (1x4 + 3) delici zarar.

**Uyuşturan Dokunuş.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim

2 m., bir yaratık. *Isobet:* Hedef 1 saat boyunca büyüü olarak

lanetlenmiştir. Lanetlenme sona erinceye değin hedefin, yapacağı

Bilgelik kurtulma kontrollerinde ve tüm yetenek kontrollerinde

dezavantajı vardır.



## MARKUM

Orta hortlak, herhangi kötü bakış açısı

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)

Can Puanı 135 (18x8 + 54)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
11 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	20 (+5)	14 (+2)	16 (+3)

Kurtulma Kontrolleri Bün +10, Zek +12, Bil +9

Beceriler Arkış +19, Tarih +12, Sezgi +9, Algı +9

Zarar Dirençleri soğuk, yıldırım, çürütücü

Zarar Bağışıklıkları zehir; büyüüz saldırılarını verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

Durum Bağışıklıkları bıslanma, bitkinlik, korkma, felç olma, zehirlenme

Duyular gerçekgörü 48 m., edilgen Algı 19

Diller Ortak Lisan ve en fazla beş başka dil

Zorluk 21 (33.000 DP)

**Efsanevi Direnç (3/Gün).** Eğer markum bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

**Canlanma.** Eğer bir ruh kutusu varsa yok edilmiş bir markum 1z10 gün içinde tüm can puanlarıyla beraber yeni bir bedene sahip olarak geri gelir Yeni bedeni ruh kutusundan en fazla 2 metre uzakta ortaya çıkar.

**Büyü Yapmak.** Markum 18. Seviyeli büyü yapıcısıdır. Büyü yapma yeteneği Zekâ'dır (büyü kurtulma GS'si 20, büyüü saldırılara +12). Markum şu büyüleri hazırlamıştır:

Büyümsüler (istediği an): büyüü eli, tizarmak, ayaz ışıını

1. Seviye (4 hazne): büyüü ok, büyüü tespit et, kalkan, şok dalgası

2. Seviye (3 hazne): ayna imge, görünmezlik, Melf'in asit oku, zihin okuma

3. Seviye (3 hazne): ateş topu, büyüü dağıt, karşıbüyü, ölüyü canlandır

4. Seviye (3 hazne): boyut kapısı, çürüt

5. Seviye (3 hazne): öldüren bulut, uzakgörü

6. Seviye (1 hazne): ayrıştır, güven kuresi

7. Seviye (1 hazne): ölem geçişi, alım parmağı

8. Seviye (1 hazne): canavara hükmet, güç sözü ofalla

9. Seviye (1 hazne): güç sözü öl

**Dönme Direnci.** Markumun, hortlakları döndüren tüm etkilere karşı yapacağı kurtulma kontrolünde avantajı vardır.

## EYLEMLER

**Felç Eden Dokunus.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +12, erim 2 m., bir yaratık. İsabet: 10 (3z6) soğuk zararı. Hedef başarılı bir GS 18 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca felç olmalıdır. Hedef her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

## EFSENEVİ EYLEMLER

Markum aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylem kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Markum, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

**Büyümsü.** Markum bir büyümsü yapar.

**Felç Eden Dokunus (2 Eylem Harcar).** Markum Felç Eden Dokunus'unu kullanır.

**Korkutan Bakış (2 Eylem Harcar).** Markum bakışlarını görebildiği ve kendisinden en fazla 4 metre uzakta olan bir yaratığa sabitler.

Hedef bu büyüye karşı başarılı bir GS 18 Bilgeli kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Korkmuş yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Hedefin kurtulma kontrolü başarıyorsa veya bu etki hedef için sona erdiyse hedefin, markumun korkutan bakışına karşı 24 saat boyunca bağışıklığı olur.

**Yaşamı Dağıt (3 Eylem Harcar).** Markumdan en fazla 8 metre uzakta bulunan ve hortlak olmayan her yaratığın bu büyüye karşı başarılı bir GS 18 Bünye kurtulma kontrolü yapması; başarısız olanların 21 (6z6) çürütücü zarar, başarılı olanların ise verilen zararın yansıması almaları gerekir.



# MARKUM

Markumlar, kendilerini ölümden kurtarmak için hortlaklığı kucaklayan büyük sihirbazların kalıntılarıdır. Bedeli ne olursa olsun daha da güçlenmek ister, kendilerinininkiyle keşifmediği sürece ölümlerinin yollarından uzaktadır, onların işlerine bulaşmazlar. Planlar yapan ve deli olan markumlar unutulun bilgileri ve korkuncu surları öğrenmek için büyük bir açlık çekerler. Ölümün gölgesi onların üzerine düşmediği için aylar, yıllar hatta yüzyıllar boyunca sürece planlar tasarlayabilirler.

Bir markum derisi sıkıca kemiklerinin üzerine gerilmiş, sıksa ve iskeletimsi bir insanımsıdır. Gözleri çoktan çürüyüp gitmiştir ama göz çukurları artık bu dünyaya ait olmayan bir ışığa ev sahipliği yapmaktadır. Giydikleri giysiler genellikle bir zamanlar ne kadar kaliteli olduklarını çürümüş kumaşlarından gösteren türdendir. Üzerlerindeki mücevherat ise zamanın geçişiyle artık eskisi kadar parlak değildir.

**Hortlaklığın Sırları.** Hiçbir sihirbaz bir anda markum olmaya karar vermez. Bir markum olmak için yapılması gerekenler iyi korunun bir sırdır. Markum olmak isteyen sihirbazlar buklarla, kötü ilahlarla ya da başka kötü güçlerle anlaşma yapmalıdır. Çoğunun ilk adımı Hortlakların Zebanı Prensi Orcus'a dönmek olur. Çünkü onun gücü şimdiye değin sayılamayacak kadar çok hortlak yaratmıştır. Bununla beraber böyle bir güce sahip olan herkes her zaman bu bilgi karşılığında sadakat ve hizmet ister.

Bir markum, büyüünün ruhunu bir ruh kutusuna hapseden kadim ve arkışlı bir ayinle yaratılır. Böyle yapmak ruhu ölümlü dünyaya bağlar, onun ölümden sonra Gilek Aemler'e gitmesini engeller. Bir ruh kutusu genellikle küçük bir kutu şeklinde bir muskadır ama herhangi başka bir nesne de olabilir. Önemli olan nokta bu nesnenin, içine adlandırma, bağlama, ölümsüzlük ve kara büyü ile ilgili arkışlı sembollerin gümrüşle yazılacağı bir iç kısma sahip olmasıdır.

Ruh kutusu hazır olan müstakbel markum bir dönüşüm iksiri içir - ruhu, ruh kutusu için kurban edilen bilinçli bir yaratığın kanı ile zehirden oluşan iğrenç bir karışım. Bunu içen büyüü ölür, bunun ardından ruhu, sonsuza kadar içinde kalacağı ruh kutusuna çekilirken o da bir markum olarak dirilir.

**Ruh Kurbanları.** Bir markum bedenini ve bilincini koruyan büyüünün devam etmesi için belirli aralıklarla ruh kutusuna ruh kurban etmelidir. Bunu da *markümüyet* büyüüyle yapar. Büyütün normal seçeneklerinden birini kullanmak yerine markum büyüü, hedefinin bedenini ve ruhunu büyüü olarak ruh kutusunu içine hapsedmek için kullanır. Büyütün başarılı olması için ruh kutusunun markumla aynı varlık alanında olması gerekir. Bir markumun ruh kutusu aynı anda sadece bir yaratığı içinde tutabilir ve ruh kutusuna 9. seviyeli olarak yapılan bir *büyüüyl dağıt* büyüü, kutunun içinde olan herhangi bir yaratığı serbest bırakır. Ruh kutusunun içine hapseden bir yaratık 24 saat sonra tüketilir ve tamamen yok olur ki bu aşamada artık ilahî müdahaleden başka bir şey onu yaşama geri döndüremez.

Ruh kurban ederek bedenini korumada başarısız olan veya ruh kurban etmeyi unutan bir markum fiziksel olarak parçalanmaya başlar ve nihayetinde bir yarmarkum haline gelir.

**Ölüm ve Diriliş.** Bir markumun bedeni kazayla veya saldırıyla yok edildiğinde, markumun iradesi ve zihni, bedeninden ayrılır, geride sadece yaşamsız bir ceset bırakır.

Günler içinde parlayan bir duman ruh kutusundan çıkar, yoğunlaşır ve ruh kutusunun yanında yeni bir beden oluşur. Sadece ruh kutusunun yok edilmesi tam bir ölüm olduğu için bir markum ruh kutusunu gizli, korunun bir yerde tutar.

Bir markumun ruh kutusunu yok etmek kolay bir görev değildir ve genellikle özel bir ayin, nesne veya silah gerektirir. Her ruh kutusu özel ve eşsizdir. Onu yok etmeyi öğrenmek bile başlı başına bir macera olabilir.

**Yalnız Varoluş.** Bazen bir markum güç elde etmek için çıktığı arayışta ilgisiz başka şeylere kaydırabilir, etrafında olan bitenleri merak edebilir. Yaşanan bazı büyük gelişmeler veya olaylar ona bir zamanlar yaşadığı hayatı arımsatabilir. Aksi halde tam bir inzivada yaşar, herkesten uzak durur; sadece ininin korunmasına yardımcı olan yaratıklarla iletişim kurar.

Az sayıdaki markum eski adını kullanmaya devam eder. Çoğu Kara El veya Unutulmuş Kral gibi takma adları benimser.

**Büyük Toplayıcılar.** Markumlar büyüleri ve büyüü nesneleri toplarlar. Bildikleri büyülere ek olarak bir markumun elinin altında iksirler, yazmalar, büyükitaplarından oluşan kütüphaneler, birkaç tane sihirli değnek ve belki de bir veya iki tane asa bulunur. İninin saldırıya uğradığı bir anda bu nesneleri kullandıktan hiç çekinmez.

**Hortlak Doğası.** Bir markumun havaya, yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

## MARKUM İNİ

Bir markum genellikle yalnız bir kule, hayaletli bir harabe veya kara büyü okulu gibi hayattayken hoşlandığı yere musallat olur. Ayrıca bazı markumlar güçlü koruyucularla ve tuzaklarla doldurdukları gizli mezarlar inşa ederler.

Güvene almakta kullandığı büyüleri ve sıradan tuzakları da dâhil olmak üzere bir markum inindeki her şey onun keskin zihnini ve kurnaz zekâsını gösterir. Her köşede, her gölgede, markumun rahatsız etmek isteyenleri yok etmek için hazır bekleyen hortlaklar, yapılar ve büyüyle bağlanmış zebaniler bulunur.

İninde karşılaşılan bir markumun zorluk derecesi 22 (41.000 DP)'dir.

## İN EYLEMLERİ

Savaş sırası 20' de (savaş sırası belirlenirken in eylemlerinin her zaman 20 atığı var sayılır) markum aşağıdaki büyüü etkilerden birine neden olacak bir in eylemini hareketle geçirebilir; markum aynı etkiyi arka arkaya iki defa kullanamaz:

- Markum bir 28 atar ve hangi rakam geldiyse o seviyeli ya da daha alt seviyeli bir büyü haznesini geri kazanır. Eğer o seviyeli veya daha alt seviyeli bir büyü haznesi harcamadıysa hiçbir şey olmaz.
- Markum, kendisinden en fazla 12 metre uzakta bulunan gördüğü bir yaratığı hedef alır. Çatırdayan köktüclü gücün oluşan bir kordon markumla hedefe bağlar. Ne zaman markum zarar alsa hedef bir GS 18 Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Hedef başarısız olursa markum aldığı zararın yarısını alır (aşağı yuvarla) ve hedef de geri kalanını alır. Bu kordon bir sonraki savaş sırası 20' ye kadar ya da markum veya hedef artık markumun ininde olmayıncaya kadar var olur.
- Markum, ininde ölmüş olan yaratıkların ruhlarını çağırır. Bu ruhlar maddesiz ve markumdan en fazla 24 metre uzakta bulunan ve markumun gördüğü bir yaratığı saldırırlar. Hedef GS 18 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olursa 52 (1526) çürütücü zarar, başarılı olursa verilen zararın yarısını almaz. Bunun ardından çağrılan ruhlar kaybolur.

## KELERHALKLAR

Kelerhalklar dünyanın bataklıklarında ve ormanlarında saklanan ilkel, sürüngenimsi insanumsılardır. Kulübelerden oluşan köyleri unutulmuş mağaralarda, yarı suya batmış harabelerde ve sulu, yer altı tünellerinde bulunur.

**Bölgesel Yabaniler.** Kelerhalklar, diğer ırklarla çok nadiren anlaşma veya ticaret yaparlar. Vaşhi derecede bölgeseldirler. Bölgelerinin sınırlarını korumaları için gizli, kamuflaj içindeki izcileri etrafa gönderirler. Davetsiz misafirler ortaya çıkarsa onları taciz etsinler veya uzaklaştırsınlar diye kabile savaşçıları görevlendirilir. Bu savaşçıları bazı durumlarda bu misafirleri timsahların veya başka tehlikeli yaratıkların bulunduğu yerlere de çekebilir.

Kelerhalkların bir ahlak anlayışı yoktur ve iyi ile kötü kavramlarını tamamen yabancı bulurlar. Tam anlamıyla bakış açısız ve tarafsız olan bu yaratıklar ancak mecburiyetten dolayı öldürür ve hayatta kalmak için ne gerekiyorsa yaparlar.

Kelerhalklar nadiren önceden ilan edilmiş av alanlarının dışına çıkarlar. Kendi bölgelerine giren herhangi bir yaratık avlanmayı, öldürülmeyi ve yenmeyi kabul etmiş demektir. İnsanumsılar, hayvancıklar ve canavarlar arasında ayrım yapmazlar. Ayrıca kendi sınırlarının dışına da neredeyse hiç çıkmazlar çünkü normalde avcılardan böyle yerlerde av olma ihtimalleri yüksektir.

Kelerhalkların, komşularıyla ittifak yapmalarını gerektiren durumlar oluşabilir. Onlar insanlar, cüceler, buçukluklar ve elfler ile yapılan ittifakların faydalı veya güvenli olabileceğini ilk elden öğrenmişlerdir. Kelerhalklar bir kez dışarıklılarla ittifak kurdukları mı son derece sadık ve cesur müttefikler olduklarını kanıtlarlar.

**Büyük Ziyafetler ve Kurbanlar.** Kelerhalklar hepçillerdir, yani hem et hem ot yerler ama insanımsı etinin tadını da bilirler. Ele geçirdikleri esirler dans etmeyi, hikâye anlatmayı ve aynisel bir şavası da içeren büyük ziyafetlerin ve ayinlerin odak noktası olmaları için kamplarına götürülürler. Bunun ardından ya kabile tarafından yenilmesi için pişirilir ya da kelerhalk ilahı Semuanya için kurban edilir.

**Hünerli Zanaatkarlar.** Becerikli zanaatkarlar olmasalar da kelerhalklar avlarının kemiklerinden aletler ve süsler yapabilirler. Ölü canavarların derilerini ve kabuklarını da kaikan yapmakta kullanırlar.

**Kelerhalk Liderleri.** Kelerhalklar büyü söz konusu olduğunda ona hem saygı gösterir hem de ondan korkarlar. Kelerhalk şamanları kabilelerine önderlik eder, ayinleri ve Semuanya'yı onurlandırmak için yapılan törenleri idare eder. Bununla beraber zaman zaman bir kelerhalk kabilesinin içinde Semuanya tarafından değil de Sess'in ek-kelerhalkları yozlaştırmayı ve kontrolünü ele geçirmeyi isteyen, sürüngenimsi bir zebani efendisi- tarafından dokunulmuş güçlü biri ortaya çıkar.

Sess'in ek'in görüntüsünde doğan kelerhalklar diğer kelerhalklara kıyasla daha büyük ve kurnaz olmakla kalmaz ayrıca baştan ayağa kötüdürler. Bu kertenkele krallar ve kraliçeler, kelerhalk kabilelerini zorla ellerine geçirir, onların şamanlarını ortadan kaldırır ve baskı ile yönettiği halkını onlara hiç uymayan saldırganlıklar yapmaya yönlendirir.

**Ejderha Tapıcılar.** Kelerhalklar, kadim zamanlarda ejderhalardan öğrendiklerini düşündükleri Ejderceyi konuşurlar. Bir şekilde kendini bir ejderhanın bölgesinde bulan bir kabile, onun gönlünü kazanmak için ejderhaya genellikle vergi, hediye vs. verir. Kötü bir ejderha kendi çıkarları için kelerhalkların güvenini suiistimal edebilir, onları yağmacılara ve saldırganlara dönüştürebilir.



### KELERHALK

Orta insanımsı (kelerhalk), bakış açısız

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh, kalkan)

Can Puanı 22 (4x8 + 4)

Hızı 12 m., yüzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	7 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Beceriler Algı +3, Gizlilik +4, Hayatta Kalma +5

Duyular edilgen Algı 13

Diller Ejderce

Zorluk 1/2 (100 DP)

**Nefesi Tutma.** Kelerhalk 15 dakika boyunca nefesini tutabilir.

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Kelerhalk her biri farklı bir silahla olmak üzere iki yakın dövüş saldırısı yapar.

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef. Isabet: 5 (1z6 + 2) delici zarar.

**Ağır Tokmak.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef. Isabet: 5 (1z6 + 2) sersemletici zarar.

**Fırıltıdan Mızrak.** Yakın Dövüş Silahı veya Mesafe Silah Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m. veya 12/48 m., bir hedef. Isabet: 5 (1z6 + 2) delici zarar

**Dikenli Kalkan.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef. Isabet: 5 (1z6 + 2) delici zarar.

## KELERHALK ŞAMANI

Orta insanımı (kelerhalk), bakiş açısız

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)  
Can Puanı 27 (528 + 5)  
Hızı 12 m., yüzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	8 (-1)

Beceriler Algı +4, Gizlilik +4, Hayatta Kalma +6  
Duyular edilgen Algı 14  
Diller Ejderce  
Zorluk 2 (450 DP)

**Nefesi Tutma.** Kelerhalk 15 dakika boyunca nefesini tutabilir.  
**Büyü yapmak (Sadece Kelerhalk Biçiminde).** Kelerhalk şamanı 5. Seviyeli büyü yapıpıcıdır. Büyü yapma yeteneği Bilgelik'tir (büyü kurtulma GS'si 12, büyülu saldırılara +4). Kelerhalk şamanı şu meşhini büyülerini hazırlamıştır.

Büyümsüler (istediği an): ateş yak, dikenli kırbaç, meşhini içi  
1. Seviye (4 hazne): dolandolağ, sis bulutu  
2. Seviye (3 hazne): diken büyüt, metali ısıt  
3. Seviye (2 hazne): bitki büyüt, hayvan çağır (sadece sürüngeleler)

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı (Sadece Kelerhalk Biçiminde).** Kelerhalk iki saldırı yapar: Bir ısırganıyla ve diğeri pençesiyle.

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. İsbet: 5 (126 + 2) delici zarar veya tımsah biçiminde 7 (1210 + 2) delici zarar. Eğer kelerhalk şamanı tımsah biçimindeyse ve hedef büyük boyutlu veya daha küçük boyutlu bir yaratıkla yakalanmıştır (kurtulmak için GS 12). Yakalanma sona erinceye kadar hedef kısıtlanmıştır ve kelerhalk şamanı başka bir hedefi ısıramaz. Eğer kelerhalk şamanı gerçek biçimine geri dönerse yakalanma sona erer.

**Pençeler (Sadece Kelerhalk Biçiminde).** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. İsbet: 4 (124 + 2) kesici zarar.

**Biçim Değiştir (Kısa ve Uzun Bir Molanın Ardından Yenilenir).** Kelerhalk şamanı büyülu olarak bir tımsah biçimine girebilir ve bu biçimde en fazla 1 saat kalabilir. Bonus eylemleri kullanarak gerçek biçimine geri dönebilir. Boyutu hariç olmak üzere tüm oyun puanları ve bilgileri her biçiminde aynıdır. Giydiği veya taşımadığı tüm ekipman onunla beraber dönüşmez. Ölüşre gerçek biçimine geri döner.

"KELERHALKLA TİCARET YAPTIĞIM O SÜRE BOYUNCA NE DÜŞÜNDÜĞLERİNİ HİÇ ANLAYAMADIM. SÜRÜNGEN GÖZLERİ ASIL NİYETLERİNİN NE OLDUĞUNU HİÇ ELE VERMEDİ. ONLARA İSTEDİKLERİ MALLARI SATTIM ONLAR DA BANA HANGİRLERİ VERDİLER."

— KERTENKELE BATAKLIĞI'NIN  
KELERHALK KABİLESİYLE YAPTIĞI  
TİCARETİ ANLATAN BİR TÖCÜAR

## KERTENKELE KRAL/KRALİÇE

Orta insanımı (kelerhalk), kaotik kütü

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)  
Can Puanı 78 (1228 + 24)  
Hızı 12 m., yüzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Kurtulma Kontrolleri Bün +4, Bil +2  
Beceriler Algı +4, Gizlilik +5, Hayatta Kalma +4  
Durum Bağışıklıkları: korkmuş olma  
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 14  
Diller Cehennemce, Ejderce  
Zorluk 4 (1.100 DP)

**Nefesi Tutma.** Kelerhalk 15 dakika boyunca nefesini tutabilir.

**Şişleme.** Her sırasında bir defa olmak şartıyla kelerhalk üç dişli mızrağıyla bir yakın dövüş saldırısı yaptığında ve bu saldırı isabet ettiğinde, hedef fazladan 10 (326) zarar alır ve kelerhalk da verdiği zarara eşit miktarda geçici can puanı kazanır.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Kelerhalk iki saldırı yapar: İlk saldırısı ısırganıyla ve ya pençeleriyle ya da üç başlı mızrağıyla, ikinci saldırısı da üç başlı mızrağıyla iki yakın dövüş saldırısıdır.

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. İsbet: 6 (126 + 3) delici zarar.

**Pençeler.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. İsbet: 5 (124 + 3) kesici zarar.

**Üç Başlı Mızrak.** Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırıya +5, erim 2 m. veya 8/24 m., bir hedef. İsbet: 6 (126 + 3) delici zarar veya iki elle bir yakın dövüş silahı saldırısı yapmak için kullanıldıysa 7 (128 + 3) delici zarar.



## AYSARLAR

Tüm lanetlerin en eskilerinden ve en korkulanlarından biri olan aysarlık, en medeni insanımsıyı gözünü kan bürümüş bir canavara dönüştürebilir. Aysarlıkla lanetlenmiş bir yaratık doğal, insanımsı biçimindeyken normal, kendisi gibi görünür. Bununla beraber zaman içinde çoğu aysar hayvan biçimiyle ilişkili olan özellikler kazanır. Hayvan biçimindeki bir aysar normal bir hayvanın çok daha güçlü bir türüne benzer. Yakından incelendiğinde gözleri doğaüstü bir zekâyı işaret ederken karanlıkta kırmızı kırmızı parlayabilir.

Kötü aysarlar sıradan halk arasında gizlenir, geceleri gerçek yüzlerini ortaya çıkarır, özellikle dolunaylı gecelerde ortalığı korkuya ve kana boğarlar. İyi aysarlar içe kapanıktır. Medeni yaratıkların yanında kendilerini rahatsız hissederler ve genellikle yerleşim yerlerinden uzakta, kendi başlarına yaşamayı tercih ederler.

**Aysarlık Laneti.** İnsanımsı bir yaratık bir aysar tarafından yaralandığında bu lanete maruz kalabilir. Annesinden ve babasından biri veya her ikisi aysar olan birisi de aysarlıkla lanetlenebilir. *Laneti kaldırı* büyüü, aysarlık lanetine uğramış birini bundan kurtarabilir ama doğal yollarla aysar olarak doğmuş birisini ancak bir *dilek* büyüü bu lanetten kurtarabilir.

Bir aysar ya bu lanete direnir ya da onu kucaklar. Lanete direnen bir aysar, insanımsı biçimindeyken normal bakış açısını ve kişisel özelliklerini korur. Hayatını daha önceden olduğu gibi yaşamaya devam eder, içinde fırtınalar kopartan hayvani güdülerini baskılar. Bununla beraber dolunay çıktığında laneti ona direnemeyecek kadar güçlü bir hale gelir, bu kişiyi hayvan biçimine döndürür – ya da hayvan özellikleriyle insanımsı özelliklerini birbirine birleştiren korkunç bir melez şekilde ortaya çıkar. Ay köçtüğünde ve şafak söktüğünde içerideki hayvaniyi yeniden kontrol altına alınabilir. Lanetli yaratık özellikle bu lanetin farkında değilse dönüşüme dair anıları hatırlamayabilir fakat bu anılar, aysarı kabuslarında rahatsız eder.

Bazıları bu lanetle savaşmanın gereksiz ve beyhude olduğuna inanıp kendilerini oldukları haliyle kabul ederler. Zaman içinde deneyim kazandıkça ve biçimdeğiştirme yetenekleri üzerinde kontrol sahibi oldukça bu aysarlar istedikleri an tam hayvan veya melez biçimlerine geçebilirler. Hayvani doğalarını kucaklayan çoğu aysar nihayetinde kendilerini kaybeder, kan dökmek ister, kötüleşir ve zayıfları avlayan fırsat peşindeki yaratıklar haline gelirler.

## AYIADAMLAR

Ayiadamlar, canavarımsı doğalarını baskılama ve vahşi güdülerini reddetme yeteneğine sahip güçlü aysarlardır. İnsanımsı biçimlerinde büyük, kaslı ve ayı biçimindeki kürklerinin rengine sahip kılırla kaplıdır. Bir ayıadamlar doğası gereği yalnız yaşar, hayvani doğası ortaya çıktığında etrafındaki masum yaratıkların başına geleceklerden korkar.

### AYRIT: İNSAN OLMAYAN AYSARLAR

Bu bölümde verilen oyun bilgileri ve puanları insanın ana yaratık olduğunu varsaymaktadır. Bununla beraber bu bilgileri ve puanları, insan olmayan yaratıkları temsil etmek için de kullanılabilir. İnsan olmayan bir aysarın bir veya birden fazla insanımsı ırk özelliklerini korumasına izin vererek çok çeşitli aysarlar oluşturabilirsiniz. Örneğin, bir elf kurtadamları Peri Soyu özelliğine sahip olabilir.

Bir ayıadam dönüşüm geçirdiğinde dev gibi olur, silahlarını veya pençelerini ortaya çıkarır. Bir ayınun vahşiliğiyle savaşır. Ama bu biçimlerinde bile lanetlerini başkalarına geçirmemek için düşmanlarını ısırmaktan kaçınırlar. Genellikle bir ayıadam sadece onun arkadışı veya öğrencisi olmak isteyen gönüllü yaratıkları ısıtır. Sonra da zamanını, yeni aysarlara bu laneti nasıl kontrol edeceklerini öğreterek geçirir.

Yalnız yaşamaya meylli olan ayıadamlar bölgelerinin muhafızları olur, çevrelerini insanlardan olduğu kadar canavarlardan da korurlar. Çoğu ayıadam iyi bakış açısına sahip olsa da bazıları diğer aysarlar kadar kötü de olabilir.

## DOMUZADAMLAR

Domuzadamlar huysuz ve görgüsüz kabadayılardır. İnsanımı biçiminde tıknaz ve kaslıdır; bedenleri sık ve kısa kollarla kaplıdır. İnsanımı ve melez biçimlerinde ağır silahlar kullanırlar. Melez veya hayvan biçimlerinde dişlerini kullanarak lanetlerini yaydıkları vahşi saldırıları vardır. Bir domuzadam karşısında kim olduğuna bakmaksızın lanetini yayar. Kurbanlarının, bu lanete ne kadar direnirse o kadar vahşi ve hayvanı olacağını bilmekten zevk alır.

Domuzadamlar, ormanların uzak noktalarında küçük aile grupları halinde, baraka kübelerinde veya mağaralarda yaşarlar. Yabancıları şüphyle yaklaşır ama bazen orklarla ittifak kurarlar.

## FAREADAMLAR

Fareadamlar sinisi, paragoz, ağzı çok dişli kısıllı ve kurnaz yaratılardır. İnsanımı biçimlerinde ince bir bedene, ince saçlara ve delici gözlerle sahiptirler. İnsanımı ve melez biçimlerinde hafif silahlarla savaşmayı tercih eder, sürü halinde savaşmaktansa tuzak kurarak düşmanlarını avlarlar. Fareadamlar, fare biçiminde düşmanlarına zarar verebilecek güçlü bir çeneye sahip olsalar da bu biçimlerini savaşmak yerine bir yerlere gizlice sızmak ve savaştan kaçmak için kullanmayı tercih ederler.

Bir fareadam klanı hırsızlık loncası gibi işler, lanetlerini sadece klanı dâhil etmek istediklerine geçirirler. Kaza eseri bu lanete bulaşan veya klanın kontrolündende kaçanlar avlanır, bulunur ve öldürülürler.

Fareadam klanları medeniyetin her yerine yayılmışlardır. Genellikle mahzenlerde ve mezarlıklarda yaşarlar. Sıklıkla büyük şehirlerin altındaki kanalizasyon sistemlerinde de bulunurlar. Bu alanları kendileri için avlanma alanı olarak görürler. Fareler ve dev farelerin fareadamlarla beraber yaşaması sık görülen bir durumdur.

## KAPLANADAMLAR

Kaplanadamlar kibirli ve titiz bir doğaya sahip vahşi avcılar ve savaşçılarıdır. İnsanımı biçimlerinde kıvrak ve gösterişli kaslara sahip olan bu yaratıkları ortalamadan daha uzun boya ve özenli bir tıraş sahiptirler. Kaplanadamlar hayvan ve melez biçimlerinde devasa boyutlara ulaşırlar ama mümkün olduğunca insanımı biçimlerinde, yani çok daha becerikli oldukları biçimde savaşmayı tercih ederler. Lanetlerini başkalarına aktarmayı sevmezler çünkü her yeni kaplanadam bölge ve av için yeni bir rakip demektir.

Kaplanadamlar insanımı medeniyetlerinin sınırlarındaki ormanlarda yaşarlar, ticaret veya eğlence için dünyanın geri kalanından soyutlanmış yerleşimlere seyahat ederler. Yalnız veya küçük aile grupları halinde yaşar ve avlanırlar.

## KURTADAMLAR

Bir kurtadam vahşi bir avcıdır. İnsanımı biçiminde hassas duyarlar, öfkeli bir doğaya ve nadir et yemeye meylli bir yaratıktır. Kurt biçiminde korkulan bir avcıdır. Ama melez biçimi daha da korkutucudur – kurdun öfkeden deliye dönmüş başına ama kürklü ve kaslı bir insan gövdesine sahiptir. Bir kurtadam melez biçiminde silah kullanabilir ama düşmanlarını parçalamak için güçlü pençelerini ve dişlerini kullanmayı tercih eder.

Çoğu kurtadam, lanetlendikten sonra medeniyetten kaçır. Lanetlerini reddedenler arkadaşlarıyla ve aileleriyle beraber kalınca onların başına geleceklerden korkarlar. Lanetlerini kucaklayanlar ise keşfedilmekten ve ölüm saçan eylemlerinin sonuçlarından korkarlar. Vahşi doğada sürüler oluşturarak yaşarlar ki bunların arasında genellikle kurtlar ve dişetli kurtlar bulunur.

### OYUNCU KARAKTERİ OLARAK AYSARLAR

Aysar olan bir karakter, aysar türünde belirtilenler hariç olmak üzere zaten sahip olduğu oyun bilgileri ve puanlarını korur. Bu karakter aysarın insan dışı biçimindeki hızını zarar başışıklıklarını, özelliklerini ve ekipman kullanmasını içermeyen eylemlerini kazanır. Bu karakter, aysarın oyun bilgileri ve puanlarında gösterildiği zararı veren ısırkı veya pençeler gibi aysarın doğal saldırılarında yetkindir. Bu karakter hayatı biçimindeyken konuşamaz.

Aysarlık lanetine sahip olan bir yaratık tarafından herhangi bir ısırbetli saldırının hedefi olan ve aysar olmayan bir insanımı, başları bir Bünye kurtulma kontrolü yapmalı (GS. 8 + aysarın yetkinlik bonusu + aysarın Bünye tamlayıcısıdır) ya da lanetlenmelidir. Eğer karakter bu laneti kabul ederse bakış açısı aysar tarafından tanımlanan bakış açısıyla değişir. ZE. bakış açısında meydana gelen bu değişmeden dolayı aysarlık laneti kaldırılıncaya değin oyuncu karakterini ZE'nin yönetimi altına koyma veya koymama konusunda serbesttir.

Aşağıdaki bilgiler söz konusu aysarlara uygulanır.  
**Ayıadam.** Eğer karakterin Güç puanı 19 veya bunun üzerinde değilse Güç puanı 19 olur ve ayı veya melez biçimindeyken ZS'sine +1 bonus kazanır (doğal zırh sayesinde). Doğal silahlarına ait saldırı kontrolleri ve zarar zarları Güç puanına dayalıdır.

**Domuzadam.** Eğer karakterin Güç puanı 17 veya bunun üzerinde değilse Güç puanı 17 olur ve domuz veya melez biçimindeyken ZS'sine +1 bonus kazanır (doğal zırh sayesinde). Dış silahlara ait saldırı kontrolleri ve zarar zarları Güç puanına dayalıdır. Hücum özelliği için GS. 8 + karakterin yetkinlik bonusu + Güç tamlayıcısıdır.

**Fareadam.** Eğer karakterin Çeviklik puanı 15 veya bunun üzerinde değilse Çeviklik puanı 15 olur. ısırkı için saldırı kontrolleri ve zarar zarları, karakterin Güç veya Çeviklik puanlarından hangisi daha yuksekse ona dayalıdır.

**Kaplanadam.** Eğer karakterin Güç puanı 17 veya bunun üzerinde değilse Güç puanı 17 olur. Doğal silahlarına ait saldırı kontrolleri ve zarar zarları Güç puanına dayalıdır. Üzerine Atılma özelliği için GS. 8 + karakterin yetkinlik bonusu + Güç tamlayıcısıdır.

**Kurtadam.** Eğer karakterin Güç puanı 15 veya bunun üzerinde değilse Güç puanı 15 olur ve kurt veya melez biçimindeyken ZS'sine +1 bonus kazanır (doğal zırh sayesinde). Doğal silahlarına ait saldırı kontrolleri ve zarar zarları Güç puanına dayalıdır.



## AYIADAM

Orta insanımsı (insan, biçimdeğiştiren), tarafsız iyi

**Zırh Seviyesi** İnsanımsı biçiminde 10, ayı ve melez biçiminde

11 (doğal zırh)

**Can Puanı** 135 (18:8 + 54)

**Hızı** 12 m., (16 m., ayı veya melez biçiminde tırmanma 12 m.)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

**Beceriler** Algı +7

**Zarar Bağışıklıkları** gümüşle kaplanmamış büyüsz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

**Duyular** edligen Algı 17

**Diller** Ortak Lisan (ayı biçiminde konuşamaz)

**Zorluk** 5 (1.800 DP)

**Biçimdeğiştiren.** Ayıadam eylemini kullanarak Büyük boyutlu ayı-insan melezine veya Büyük boyutlu bir aynaya veya asıl haline, yani bir insanımsıya dönüşebilir Boyutu ve ZS'si hariç olmak üzere

diğer oyun bilgileri ve puanları her biçimi için aynıdır. Gıydiği veya taşıdığı hiçbir şey onunla dönüşmez. Ölürsse asıl haline geri döner.

**Güçlü Koklama.** Ayıadamın koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Ayıadam, ayı biçimindeyken iki pençe saldırısı yapar. İnsanımsı biçimindeyken iki büyük balta saldırısı yapar. Melez biçimindeyken bir ayı veya bir insanımsı gibi saldırı yapar.

**Isırık (Sadece Ayı veya Melez Biçiminde).** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 15 (2x10 + 4) delici zarar. Eğer hedef bir insanımsıya başarılı bir GS 14 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da ayıadam ayısalığıyla lanetlenmelidir.

**Pençe (Sadece Ayı veya Melez Biçiminde).** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 13 (2x8 + 4) kesici zarar.

**Büyük Balta (Sadece İnsanımsı veya Melez Biçiminde).** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 10 (1x12 + 4) kesici zarar.





## DOMUZADAM

Orta insanımsı (insan, biçimdeğiştiren), tarafsız kötü

**Zırh Seviyesi** İnsanımsı biçiminde 10, yaban domuzu veya melez biçiminde 11 (doğal zırh)  
**Can Puanı** 78 (12+8 +24)  
**Hızı** 12 m., (yaban domuzu biçiminde 16 m.)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	8 (-1)

**Beceriler** Algi +2

**Zarar Bağışıklıkları** gümüşle kaplanmamış büyüsz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

**Duyular** edilgen Algi 12

**Diller** Ortak Lisan (yaban domuzu biçiminde konuşamaz)

**Zorluk** 4 (1.100 DP)

**Biçimdeğiştiren.** Domuzadam eylemini kullanarak bir domuz-insanımsı melezine veya bir yaban domuzuna veya asıl haline, yani bir insanımsıya dönüşebilir. Boyutu ve ZS'si harç olmak üzere diğer oyun bilgileri ve puanları her biçimi için aynıdır. Giydiği veya taşıdığı hiçbir şey onunla dönüşmez. Ölürse asıl haline geri döner.

**Hücum (Sadece Yaban Domuzu veya Melez Biçiminde).** Eğer domuzadam, bir hedefe doğru 6 metre düz bir çizgide ilerlerse ve aynı sırada bu hedefe dişleriyle isabetli bir saldırı yaparsa hedef fazladan 7 (2z6) kesici zarar alır. Eğer hedef bir yaratıksa başanlı bir GS 13 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da yere düşmelidir.

**Amanısı (Kısa veya Uzun Bir Molanın Arından Yenilenir).** Eğer domuzadam can puanlarını 0'a düşürece 14 veya daha fazla zarar alırsa 0 yerine 1 can puanına düşer.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı (Sadece İnsanımsı veya Melez Biçiminde).** Domuzadam iki saldırı yapar. Bunlardan sadece birisi dişleriyle olabilir.

**Balayaz (Sadece İnsanımsı veya Melez Biçiminde).** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +5, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 10 (2z6 + 3) sersemletici zarar.

**Dişler (Sadece Yaban Domuzu veya Melez Biçiminde).** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +5, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 10 (2z6 + 3) sersemletici zarar. Eğer hedef bir insanımsıysa başanlı bir GS 12 Bünçe kurtulma kontrolü yapmalı ya da domuzadam aysarlığıyla lanetlenmelidir.



## FAREADAM

Orta insanımsı (insan, biçimdeğiştiren), adil kötü

**Zırh Seviyesi** 12  
**Can Puanı** 33 (6z8 + 6)  
**Hızı** 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

**Beceriler** Algi +2, Gizlilik +4

**Zarar Bağışıklıkları** gümüşle kaplanmamış büyüsz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

**Duyular** karagörü 24 m. (sadece fare biçiminde), edilgen Algi 12

**Diller** Ortak Lisan (fare biçiminde konuşamaz)

**Zorluk** 2 (450 DP)

**Biçimdeğiştiren.** Fareadam eylemini kullanarak bir fare-insanımsı melezine veya bir dev fareye veya asıl haline, yani bir insanımsıya dönüşebilir. Boyutu ve ZS'si harç olmak üzere diğer oyun bilgileri ve puanları her biçimi için aynıdır. Giydiği veya taşıdığı hiçbir şey onunla dönüşmez. Ölürse asıl haline geri döner.

**Güçlü Koklama.** Fareadamın koklamaya dayalı Bilgelik (Algi) kontrollerinde avantajı vardır.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı (Sadece İnsanımsı veya Melez Biçiminde).** Fareadam iki saldırı yapar. Bunlardan sadece birisi ısırlık olabilir.

**Isırlık (Sadece Fare veya Melez Biçiminde).** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 4 (1z4 + 2) delici zarar. Eğer hedef bir insanımsıysa başanlı bir GS 11 Bünçe kurtulma kontrolü yapmalı ya da fareadam aysarlığıyla lanetlenmelidir.

**Kısa Kılıç (Sadece İnsanımsı veya Melez Biçiminde).** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 5 (1z6 + 2) delici zarar.

**El Arbaleti (Sadece İnsanımsı veya Melez Biçiminde).** Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırısı +4, erim 12/48 m., bir hedef. İsabet: 5 (1z6 + 2) delici zarar



## KAPLANADAM

Orta insanımsı (insan, biçimdeğiştiren), tarafsız

Zırh Seviyesi 12

Can Puanı 120 (16z8 + 48)

Hızı 12 m. (kaplan biçiminde 16 m.)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Beceriler Algı +5, Gizlilik +4

**Zarar Bağışıklıkları** gumüşle kaplanmamış büyüüz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

**Duyular** karagöru 24 m., edigen Algı 15

**Diller** Ortak Lisan (kaplan biçiminde konuşamaz)

**Zorluk** 4 (1.100 DP)

**Biçimdeğiştiren.** Kaplanadam eylemini kullanarak bir kaplan-insanımsı melezine veya bir kaplana veya asıl haline, yani bir insanımsıya dönüşebilir. Boyutu ve ZS'si hariç olmak üzere diğer oyun bilgileri ve puanları her biçimi için aynıdır. Giydiği veya taşıdığı hiçbir şey onunla dönüşmez. Ölüre asıl haline geri döner.

**Güçlü Duyma ve Koklama.** Kaplanadamin, duymaya veya koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

**Üzerine Atlma (Sadece Kaplan veya Melez Biçiminde).** Eğer kaplanadam bir yaratığa doğru en az 6 metre düz bir çizgide ilerlerse ve aynı sırada bu yaratığa bir pençe saldırısı yaparsa hedef başarılı bir GS 14 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da yere düşmelidir. Eğer hedefin durumu yere düşmüşse kaplanadam bonus eylemini kullanarak ona karşı bir ısırık saldırısı yapabilir

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı (Sadece İnsanımsı veya Melez Biçiminde).** Kaplanadam insanımsı biçimindeyken ya iki pala saldırısı ya da iki uzun yay saldırısı yapar. Melez biçiminde bir insanımsı gibi saldırabilir ya da iki pençe saldırısı yapabilir.

**Isırık (Sadece Kaplan veya Melez Biçiminde).** **Yakın Dövüş Silahı** Saldırısı: Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. **Isabet:** 8 (1z10 + 3) delici zarar. Eğer hedef bir insanımsıya başarılı bir GS 13 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da kaplanadama aysarlığıyla lanetlenmelidir.

**Pençe (Sadece Kaplan veya Melez Biçiminde).** **Yakın Dövüş Silahı** Saldırısı: Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. **Isabet:** 7 (1z8 + 3) kesici zarar.

**Pala. (Sadece İnsanımsı veya Melez Biçiminde).** **Yakın Dövüş Silahı** Saldırısı: Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. **Isabet:** 6 (1z6 + 3) kesici zarar.

**Uzun Yay (Sadece İnsanımsı veya Melez Biçiminde).** **Mesafeli Silah** Saldırısı: Saldırıya +4, mesafe 60/240 m., bir hedef. **Isabet:** 6 (1z8 + 2) delici zarar.



"KARA AY KARDEŞLİĞİ... ESKİDEN BU DİYARA  
SADIK HACERACILARDI ŞİMDİ BİR KURT  
SÜRÜSÜ OLARAK ORMANLARDA  
DOLAŞIYORLAR. KRAL, ONLARIN ÜZERİNDEKİ  
BU LANETİ KALDIRANA TOPRAKLAR,  
UNVANLAR VE ALTIN SÖZÜ VERDİ. BENİMLE  
BOYLE VAATLERLE HIÇ İŞİM YOK."  
—ELF MEŞHİNİ DİKENASA

## KURTADAM

Orta insanımsı (insan, biçimdeğiştiren), kaotik kötü

Zırh Seviyesi İnsanimsi biçiminde 11, kurt veya melez biçiminde 12 (doğal zırh)

Can Puanı 58 (9z8 + 18)

Hızı 12 m. (kurt biçiminde 16 m.)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Beceriler Algı +4, Gizlilik +3

Zarar Bağışıklıkları gümüşle kaplanmamış büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

Duyular edilgen Algı 14

Diller Ortak Lisan (kurt biçiminde konuşamaz)

Zorluk 3 (700 DP)

**Biçimdeğiştiren.** Kurtadam eylemini kullanarak bir kurt-insanimsi melezine veya bir kurda veya asıl haline, yani bir insanımsıya dönüşebilir. Boyutu ve ZS'si hariç olmak üzere diğer oyun bilgileri

ve puanları her biçimi için aynıdır. Giydiği veya taşıdığı hiçbir şey onunla dönüşmez. Ölse asıl haline geri döner

**Güçlü Duyuma ve Kıklama.** Kurtadamin, duymaya veya kıklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı (Sadece İnsanimsi veya Melez Biçiminde).** Kurtadam iki saldırı yapar: Ya (insanimsi biçimindeyken) mızrağıyla iki saldırı yapar ya da (melez biçimindeyken) bir ısırık ve bir de pençe saldırısı yapar. **Isırık (Sadece Kurt veya Melez Biçiminde).** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef. **İsabet:** 6 (1z8 + 2) delici zarar. Eğer hedef bir insanımsıya başarılı bir GS 12 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da kurtadam aysarılığıyla lanetlenmelidir.

**Pençeler (Sadece Melez Biçiminde).** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef. **İsabet:** 7 (2z4 + 2) kesici zarar.

**Mızrak (Sadece İnsanimsi Biçiminde).** Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m. veya mesafe 8/24 m., bir yaratık. **İsabet:** 5 (1z6 + 2) delici zarar veya bir yakın dövüş silahı saldırısı yapmak için iki elle kullanılıyorsa 6 (1z8 + 2) delici zarar.





## KALDAZ

Yüzünde sinsi ve yaramaz bir gülümseme bulunan bir kaldaz, siyah, sönmüş, kurumuş lav parçalarından yapılmış bodur bir insanımsıya benzer. Harlı bir şekilde yanmazken ve kamp ateşi gibi etrafına ısı yaymazken bile gözeneqli derisinden dışarı, küçük ateş parçaları püskürtür.

**Çağırılmış Kundağıtlar.** Kaldazlar büyü aracılığıyla fiziksel beden almaya zorlanmış unsursal ateş ruhlardır ve Asıl Alem'de sadece çağırıldıklarında ortaya çıkarlar. Yanabilir eşyaları çok daha büyük, uçsuz bucaksız yangınları başlatabilecek bir fırsat olarak görürler. Sadece onları çağırınların onlar üzerindeki büyü kontrolü, kaldazların dokundukları her şeyi yakmasının ödtüne geçer. Ateş yakmaya ve kargaşa çıkarmaya olan doğal eğilimleri onları kaos ve yıkım için oldukça uygun bir aracı haline getirir. Bir kalenin içinde çağırılan bir grup kaldaz, bu kaleyi birkaç dakika içinde yakarak yerle bir edebilir.

**Ateşli Yıkım.** Ateşleri güçlü olsa da kaldazların taşlaşmış, kurumuş lavdan olan derileri, dokunduğu her şeyin aniden alev almasını engeller. Bununla beraber içlerindeki alevler gibi kaldazlar da kaprisli ve öngörülemeyen yaratıklardır. Dahası -diğer unsursallar gibi- basit unsursal yaratımlar oldukları için doğalarının unsuru olan ateşin Asıl Alem'de yarattığı yıkıma karşı duyarsızdırlar.

Bir kaldaz efendisine hizmet ederken eline fırsat geçerse orman yangınları veya aktif bir yanardağ gibi yüksek sıcaklık yayan yerleri arar. Başka zamanlarda kendine hâkim olamaz ve parmak uçlarından ufak ateş püskürmeleri çıkarır, etrafındaki nesneleri istemeksizin yakarken olanı biteni keyif içinde izler.

## KALDAZ

Küçük unsursal, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)  
Can Puanı 9 (2z6 + 2)  
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
7 (-2)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	10 (+0)

**Zarar Dirençleri** büyüsz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

**Zarar Bağışıklıkları** ateş

**Duyular** karagörü 24 m., edilgen Algı 10

**Diller** Yanal

**Zorluk** 1/2 (100 DP)

**Ölüm Patlaması.** Kaldaz olduğunda etrafına ateş ve lav saçarak patlar. Ondan en fazla 4 metre uzaklıkta bulunan her yaratık GS 11 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olmaları halinde 7 (2z6) ateş zararı almalı, başarılı olmaları halinde verilen zararın yarısını almalıdırlar. Giyilemeyen veya taşınmayan tutuşabilir nesneler yandırmaya başlar.

**Alevli Aydınlık.** Kaldaz bonus eylemini kullanarak kendini harlayabilir veya söndürebilir. Kendini harlamışken 4 metre yarıçapındaki bir alanı parlak ışıla ve bunun ardındaki bir 4 metreyi de alacakaranlıkta aydınlatır.

## EYLEMLER

**Dakunma.** **Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. **İsabet:** 7 (2z6) ateş zararı. Eğer hedef bir yaratık veya yanabilir bir nesneyse, yandırmaya başlar. Yaratık ateşi söndürmek için eylemini harcamazsa her sırasının sonunda 3 (1z6) ateş zararı alır.



"MANTIKORLAR İNSAN ETİNE  
BAYILIKLAR. BUNDAN DOLAYI  
DAĞLARDA YOLCULUK  
YAPARKEN HER ZAMAN İNSAN  
MUHAFIZ KIRILIRIM."  
—BAKIR TÖCÜCÜ  
ÇÖĞE MARTHOK ULDARR

## MANTIKOR

Büyük canavarımsı, adil kötü

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)

Can Puanı 68 (8210 + 24)

Hızı 12 m., uçma 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 11

Diller Ortak Lisan

Zorluk 3 (700 DP)

**Yeniden Çıkan Kuyruk Dikenleri.** Mantikoron yirmi dört kuyruk dikenini vardır. Kullanılan dikenler, mantikor uzun bir molayı tamamladığında yeniden çıkarlar.

### EYLEMLER

**Çoklusaldrın.** Mantikor üç saldırı yapar: Biri ısırıyla ve ikisi pençeleriyle. Bunun yerine üç kuyruk dikenini saldırısı da yapabilir **Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. **Isabet:** 7 (128 + 3) delici zarar.

**Pençe.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. **Isabet:** 6 (126 + 3) kesici zarar.

**Kuyruk Dikeni.** Mesafe Silah Saldırısı: Saldırıya +5, mesafe 40/80 m., bir hedef. **Isabet:** 7 (128 + 3) delici zarar.

## MANTIKORLAR

Kelimenin tam anlamıyla bir canavar olan mantikoron başı kısmen bir insanımsı başına, gövdesi bir aslan gövdesine ve kanatları da bir ejderharun kanatlarına benzer. Sık yelesi başından sırtına doğru ilerler; kuyruğunun sonunda avlarını uzaktan vurmasını sağlayan ölümcül iğnelerle dolu bir diken kümesi vardır.

**Kötüçül Acılar.** Mantikorlar av bulmak için uzak yerlere giden korkusuz avcılardır. Özellikle büyük veya tehlikeli bir yaratığı öldürmek için beraber çalışırlar. Avlarını öldürdükten sonra da yemeği paylaşırlar. Bir mantikor, saldırısına uzaktan kuyruk dikenlerini fırlatarak başlar, sonra yere iner ve pençeleriyle güçlü çenesini kullanır. Dışarıdayken ve sayıca üstün bir düşmanla karşı karşıyayken kanatlarını kullanarak havada uçar, iğnelerinin tümünü bitirinceye değin uzaktan saldırır.

Bir mantikor çok zeki değildir ama kötüçül bir doğaya ve konuşma yeteneğine sahiptir. Saldırırken düşmanlarını kötüler, eğer yaşamları için yalvarırlarsa onları hızla öldürmeyi teklif eder. Eğer bir mantikor bir yaratığın yaşamını başışlamanın çıkarına olduğunu fark ederse kaybettığı yemeğine eşit bir kurban veya haraç ister ve o yaratığı serbest bırakır.

**Canavarımsı İlişkiler.** Mantikorlar kötü efendilere hizmet ederler. Çünkü bu efendileri onlara iyi davranır ve karınlarını tok tutar. Bir mantikor bir ork sürüsü ve kocobot ordusu için hava desteği verebilir. Başka biri, bir tepe devi şefinin av ortağı olabilir veya bir lamia ininin muhafızlığını yapabilir.

Mantikorların bölgeleri için kavga ettiği en büyük düşmanları kimeralar, karlanlar, kanyıklar ve ejderkelerdir. Bir grup halinde avlanan mantikorlar, kalabalık oldukları için genellikle avantajlı durumdadır. Bu yaratıklara ek olarak mantikorlar ejderhalardan korkar ve onlardan kaçarak.



## MEDUSALAR

Çekici oldukları kadar öldürücü olan yılan saçlı medusalar, kibirleri yüzünden üzerlerine yapılmış ebedi bir lanetin acısını çekerler. Önceki hayatlarının yerle bir olmuş harabelerinde sessiz bir sürgündedirler. Etraflarını bir zamanlar onları sevenlerin veya kahraman olmak için yola çıkmış olanların taşlanmış kalıntıları çevreler.

**Sonsuz İhtişam.** Daimi gençlik, güzellik ve ihtişam isteyen tüm erkek ve kadınlar, kötü ilahlara ve ilahelere dua eder, kadim büyü karşılığında ejderhalara yalvarır veya bu dileklerini gerçekleştirmeleri için güçlü başbüyüzbazlar ararlar. Başkaları zebani efendilerine, başşeytanlara kurbanlar sunar, tek bir hediye karşılığında ellerindeki her şeyi verirler. Ama bu hediyeyle beraber gelen laneti hiç umursamazlar. Böyle anlaşmalar yapan her yaratık fiziksel güzellik, ebedi gençlik, ölümsüzlük ve onları gören herkesin beğenisini kazanır. Bununla beraber ölümlüler arasında bir yarı ilah gibi geçen yılların ardından bu gösteriş ve kibrin bedeli ödenir. Nihayetinde bu yaratıklar sonsuza değin medusalara dönmüşlerdir. Bir medusanın saçı zehirli yılanlardan oluşan bir kümedir ve ona bakan herkes taşlaşır, taştan abideler haline alır.

**Medusa İleri.** Medusalar sonsuza değin toplumdan uzaktaki yaşarlar. Canavarımsı biçimleri ve kaptisleri nedeniyle dünyanın geri kalanından ayrılmışlardır. Evleri zaman içinde bakımsızlıktan harabeye döner, dikenli sarmaşıklarla dolu, gölgeli bir enkaz haline alır. Buraya giren gözü kara yağmacılar ve maceracılar, yaratık onların yanında ortaya çıkana kadar medusanın varlığını genellikle fark etmezler.

Bir medusa kendi lanetine karşı korumasızdır. Kendini yansımına baktığı anda, diğer canlı yaratıkların hepsi gibi anında taş döner. Bundan dolayı bir medusa, içindeki tüm aynaları veya yansıtıcı yüzeyleri ya yok eder ya da ortadan kaldırır.

## MEDUSA

Orta canavarımsı, adil kötü

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)

Can Puanı 127 (17x8 + 51)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	ÖİL	KAR
10 (+0)	15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	15 (+2)

Beceriler Aldatma +5, Sezgi +4, Algı +4, Gizlilik +5

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 14

Diller Ortak Lisan

Zorluk 6 (2.300 DP)

**Taşlaştran Bakış.** Medusanın gözlerini görebilen bir yaratık, sırasına medusadan en fazla 12 metre uzaklıkta başlarsa ve medusanın durumu güçsüz değilse ve medusa bu yaratığı görebiliyorsa medusa bu yaratığı bir GS 14 Bünye kurtulma kontrolü yapmaya zorlayabilir. Eğer kurtulma kontrolü 5 veya daha düşüğe o yaratık anında taşlaşır. Aksi halde kurtulma kontrolünde başarısız olan bir yaratık taşlaşmaya başlar ve durumu kısıtlanmıştır. Kısıtlanan yaratık bir sonraki sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrar yapmalıdır. Başarısız olursa taşlaşır, başarılı olursa bu etkiyi sonlandırır. Taşlaşma, yaratık büyük onama büyüü veya başka bir büyü ile serbest bırakılıncaya değin etkili olur.

Baskına uğramamış olması şartıyla bir yaratık, sırasının başında kurtulma kontrolü yapmamak için medusaya bakmaktan kaçınabilir. Eğer yaratık böyle yaparsa bir sonraki sırasının başına değin medusayı göremez. Bir sonraki sırasının başında eğer isterse yeniden gözlerini kaçırabilir. Eğer gözlerini kaçırması bir yaratık bu süreçte medusaya bakarsa baktığı an kurtulma kontrolünü tekrarlmalıdır.

Eğer medusa kendi yansımısını, kendisinden en fazla 12 metre uzaklıkta ve parlak ışık altında bulunan yansıtıcı bir yüzeyde görürse, lanetinden dolayı kendi bakışlarının (Taşlaştran Bakış) etkisine maruz kalır.

## EYLEMLER

**Çöküşsaldırı.** Medusa ya üç yakın dövüş silahı saldırısı—biri yılan saçıyla ve ikisi kısa kılıcıyla— yapar ya da uzun yayla üç mesafeli silah saldırısı yapar.

**Yılan Saç. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +5, erim 2 m., bir yaratık. *Isabet:* 4 (12 + 2) delici zarar ve 14 (4x6) zehir zararı.

**Kısa Kılıç. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +5, erim 2 m., bir yaratık. *Isabet:* 5 (12 + 2) delici zarar.

**Uzun Yay. Mesafeli Silah Saldırısı:** Saldırıya +5, mesafe 60/240 m., bir hedef. *Isabet:* 6 (128 + 2) delici zarar ve 7 (2x6) zehir zararı.



## UFUNLAR

Ufunlar unsursal âlemlere özgü kaprisli, şeytancıklara benzeyen yaratıklardır. Altı türleri bulunur, her biri iki unsurun karışımını temsil eder.

Asla yaşlanmayan haylazlar olan ufunlar Unsursal Âlemler'de ve Unsursal Kaos'ta bol miktarda bulunurlar. Ayrıca arada bir Asıl Âlem'e giden yolları da keşfederler ki burada kendi österlerini oluşturan unsurların bol olduğu yerlerde yaşarlar. Örneğin bir lav ufunu toprak ve ateşten oluşmuştur ve yanardağların olduğu yerlerde yaşamayı tercih eder. Bir buz ufunu ise hava ve sudan oluşmuştur ve soğuk hatta donuk yerleri sever.

**Unsursal Doğa.** Bir ufunun yemeğe, içmeye veya uykuya ihtiyacı yoktur.

## TOZ UFUNU

Topraktan ve havadan oluşmuş toz ufunları mezarlarda yaşamayı sever ve ölüm olayını ilginç bulurlar.

## BUZ UFUNU

Donduran hava ve sudan oluşan buz ufunları ilgisiz ve soğuklardır, diğer tüm ufunları zalimlikleriyle bastırırlar.

### TOZ UFUNU

Küçük unsursal, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 12

Can Puanı 17 (5z6)

Hızı 12 m., uçma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
5 (-3)	14 (+2)	10 (+0)	9 (-1)	11 (+0)	10 (+0)

Beceriler Algı +2, Gizlilik +4

Zarar Hassasiyetleri ateş

Zarar Bağışıklıkları zehir

Durum Bağışıklıkları zehirlenme

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 12

Diller Vinal, Yel

Zorluk 1/2 (100 DP)

**Ölüm Patlaması.** Ufun öldüğünde patlayarak etrafını toza boğar. Ondan en fazla 2 metre uzaklıkta bulunan her yaratık başarılı bir GS 10 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca kör olmalıdır. Kör olan bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

**Doğal Büyüyapımı (1/Gün).** Ufun hiçbir maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın, doğal olarak uyu büyüünü yapabilir. Doğal büyü yapma yeteneği Karızma'dır.

### EYLEMLER

**Pençeler.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m., bir yaratık. Isabet: 4 (1z4 + 2) kesici zarar.

**Körleten Nefes (Yenilenir 6).** Ufun 6 metrelik konik bir alana kör edici toz üfler. Bu alandaki her bir yaratık başarılı bir GS 10 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca kör olmalıdır. Kör olan bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.



### BUZ UFUNU

Küçük unsursal, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 11

Can Puanı 21 (6z6)

Hızı 12 m., uçma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
7 (-2)	13 (+1)	10 (+0)	9 (-1)	11 (+0)	12 (+1)

Beceriler Algı +2, Gizlilik +3

Zarar Hassasiyetleri sersemletici, ateş

Zarar Bağışıklıkları soğuk, zehir

Durum Bağışıklıkları zehirlenme

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 12

Diller Sunal, Vinal

Zorluk 1/2 (100 DP)

**Ölüm Patlaması.** Ufun öldüğünde patlayarak etrafına çentikli, ince uzun buz parçaları fırlatır. Ondan en fazla 2 metre uzaklıkta bulunan her yaratık GS 10 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olmaları halinde 4 (1z8) kesici zarar almalı, başarılı olmaları halinde verilen zararın yarısını almaldırlar.

**Sahte Görünüm.** Ufun hareketsizken sıradan bir parça buzdan ayırt edilemez.

**Doğal Büyüyapımı.** Ufun hiçbir maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın, doğal olarak sis bulutu büyüünü yapabilir. Doğal büyü yapma yeteneği Karızma'dır.

### EYLEMLER

**Pençeler.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +3, erim 2 m., bir yaratık. Isabet: 3 (1z4 + 1) kesici zarar ve 2 (1z4) soğuk zararı.

**Donduran Nefes (Yenilenir 6).** Ufun 6 metrelik konik bir alana soğuk hava üfler. Bu alandaki her yaratık GS 10 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olmaları halinde 5 (2z8) soğuk zararı almalı, başarılı olmaları halinde verilen zararın yarısını almaldırlar.



## LAV UFUNU

Toprak ve ateşten oluşan lav ufunları, eriyik lav taneleri şeklinde terlerken etraflarına donuk bir kırmızı ışık yayarlar. Başkalarının sözlerini ve eylemlerini anlamada yavaşırlar.

## ÇAMUR UFUNU

Çamur ufunları toprak ve sudan oluşan, yavaş ve kaypak yaratıklardır. Dinleyecek birilerini buldular mı derterini anlata anlata bitiremez, ilgi ve para için sürekli yalvarırlar.



### LAV UFUNU

*Küçük unsursal, tarafsız kötü*

Zırh Seviyesi 11

Can Puanı 22 (5z6 + 5)

Hızı 12 m., uçuş 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
8 (-1)	12 (+1)	12 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	10 (+0)

Beceriler Gizlilik +3

Zarar Hassasiyetleri soğuk

Zarar Bağışıklıkları ateş, zehir

Durum Bağışıklıkları zehirlenme

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10

Diller Yanal, Yerele

Zorluk 1/2 (100 DP)

**Ölüm Patlaması.** Ufun öldüğünde patlayarak etrafına lav parçaları fırlatır. Ondan en fazla 2 metre uzaklıkta bulunan her yaratık GS 11 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarsız olmaları halinde 7 (2z6) ateş zarar almalı, başarılı olmaları halinde verilen zararın yarısını almaldırlar.

**Sahte Görünüm.** Ufun hareketsizken sıradan bir lav kütlesinden ayırt edilemez

**Doğal Büyüyapımı.** Ufun hiçbir maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın, doğal olarak *metali* ısıt büyüsunü yapabilir. Doğal büyü yapma yeteneği Karizma'dır.

### EYLEMLER

**Pengeler.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir yaratık. *Isabet:* 3 (1z4 + 1) kesici zarar ve 2 (1z4) ateş zararı.

**Yakın Nefes (Yenilenir 6).** Ufun 6 metrelik konik bir alana ateş üfler. Bu alandaki her yaratık GS 11 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarsız olmaları halinde 7 (2z6) ateş zararı almalı, başarılı olmaları halinde verilen zararın yarısını almaldırlar.

### ÇAMUR UFUNU

*Küçük unsursal, tarafsız kötü*

Zırh Seviyesi 11

Can Puanı 27 (6z6 + 6)

Hızı 8 m., uçuş 8 m., yüzme 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
8 (-1)	12 (+1)	12 (+1)	9 (-1)	11 (+0)	7 (-2)

Beceriler Gizlilik +3

Zarar Bağışıklıkları zehir

Durum Bağışıklıkları zehirlenme

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10

Diller Sunal, Yerele

Zorluk 1/4 (50 DP)

**Ölüm Patlaması.** Ufun öldüğünde patlayarak etrafına yapışkan çamurla kaplar. Ondan en fazla 2 metre uzaklıkta bulunan her Orta ya da daha küçük boyutlu yaratık başarılı bir GS 11 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı, başarsız olmaları halinde yaratığın bir sonraki sırasının sonuna kadar kısıtlanmalıdırlar.

**Sahte Görünüm.** Ufun hareketsizken sıradan bir çamur parçasından ayırt edilemez.

### EYLEMLER

**Yumruklar.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +3, erim 2 m., bir yaratık. *Isabet:* 4 (1z6 + 1) sersemletici zarar.

**Çamur Nefesi (Yenilenir 6).** Ufun kendisinden en fazla 2 metre uzaklıkta bulunan bir yaratığın üzerine yapışkan çamur kusan. Eğer hedef Orta ya da daha küçük boyutlu bir yaratıksa başarılı bir GS 11 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca kısıtlanmalıdır. Kısıtlanan yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

## DUMAN UFUNU

Duman ufunları, sürekli duman çıkaran, hava ve ateşten oluşmuş kaba ve tembel yaratıklardır. Nadiren gerçekleri söyler, başka yaratıklarla dalga geçmeye ve onları yanlış yönlendirmeye bayılırlar.

## BUHAR UFUNU

Ateş ve sudan oluşan buhar ufunları arkaalarında sıcak sudan izler bırakarak hareket eder, buhar çıkaran tıslama sesleri çıkarırlar. Patronluk taslayan ve aşırı duyarlı olan bu ufunlar, kendilerini diğer ufunların yöneticisi olarak görürler.

### AYRIT: UFUN ÇAĞIRMAK

Bazı ufunların, başka ufunlar çağırmalarına olanak sağlayan bir eylem seçenekleri vardır.

**Ufun Çağır (1/Gün).** Ufunun, kendi türünden 1z4 ufun çağırma şansı yüzde 25'tir. Çağırılan bir ufun, çağırıcısından en fazla 24 metre uzaklıkta ve boş bir alanda ortaya çıkar, çağırıcısının müttefiki durumundadır ve başka ufunları çağırılmaz. 1 dakika boyunca, kendisi veya çağırıcısı ölünceye veya çağırıcısı bir eylem olarak onu geri gönderinceye değin varlığını korur.

## DUMAN UFUNU

Küçük unsursal, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 12

Can Puanı 22 (5z6 + 5)

Hızı 12 m., uçma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
6 (-2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Beceriler Algı +2, Gizlilik +4

Zarar Bağışıklıkları ateş, zehir

Durum Bağışıklıkları zehirlenme

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 12

Diller Vınal, Yanal

Zorluk 1/4 (50 DP)

**Ölüm Patlaması.** Ufun öldüğünde, kendisi merkez olmak üzere 2 metrelik yarıçapa sahip küresel bir alanı dumanla doldurur. Bu kürenin kapladığı alan çok engellidir. Rüzgâr bu duman bulutunu dağıtabilir. Aksi halde duman bulutu 1 dakika boyunca varlığını korur.

**Doğal Büyüyapımı.** Ufun hiçbir maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın, doğal olarak *dans eden ışıklar* büyüünü yapabilir. Doğal büyü yapma yeteneği Karizma'dır.

### EYLEMLER

**Pençeler.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m., bir yaratık. İsabet: 4 (1z4 + 2) kesici zarar.

**Kavuran Nefes (Yenilenir 6).** Ufun 6 metrelik konik bir alana kül ve ısı üfler. Bu alandaki her yaratık başarılı bir GS 10 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da ufunun bir sonraki sırasının sonuna değin kör olmalıdır.

## BUHAR UFUNU

Küçük unsursal, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 10

Can Puanı 21 (6z6)

Hızı 12 m., uçma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
5 (-3)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Zarar Bağışıklıkları ateş, zehir

Durum Bağışıklıkları zehirlenme

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10

Diller Sunal, Yanal

Zorluk 1/4 (50 DP)

**Ölüm Patlaması.** Ufun öldüğünde, kendisi merkez olmak üzere 2 metrelik yarıçapa sahip küresel bir alanı sıcak buharla doldurur. Ufundan en fazla 2 metre uzakta bulunan her yaratık başarılı bir GS 10 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da 4 (1z8) ateş zararı almalıdır.

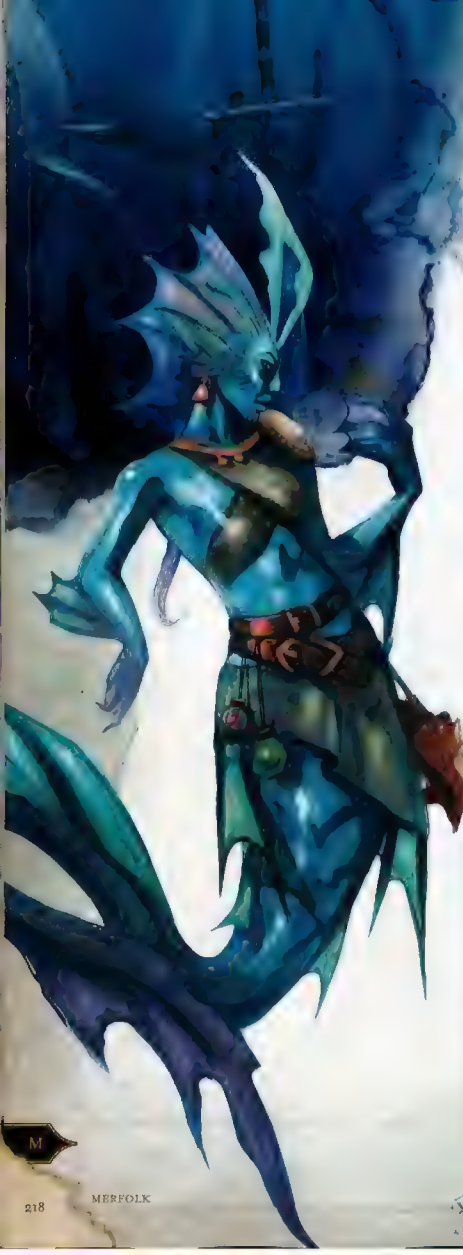
**Doğal Büyüyapımı.** Ufun hiçbir maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın, doğal olarak *bulanık büyüünü* yapabilir. Doğal büyü yapma yeteneği Karizma'dır.

### EYLEMLER

**Pençeler.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +2, erim 2 m., bir yaratık. İsabet: 2 (1z4) kesici zarar ve 2 (1z4) ateş zararı.

**Buhar Nefesi (Yenilenir 6).** Ufun 6 metrelik konik bir alana yakıcı, sıcak buhar üfler. Bu alandaki her yaratık başarılı bir GS 10 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı başarısız olmaları halinde 4 (1z8) ateş zararı almalı, başarılı olmaları halinde verilen zararın yarısını almalıdır.





## SUHALK

Üst gövdesi bir insana alt gövdesi ise bir balığa benzeyen suçul insanımsılar olan suhalklar derilerini ve pullarını deniz kabukları ile süslerler.

Suhalk kabileleri ve krallıkları tüm dünyaya yayılmıştır ve renkleri, kültürleri, dış görünüşleri, su üstünde yaşayan insan ırklarındaki kadar çeşitlidir. Karadakililerle suda yaşayan suhalk çok nadiren birbiriyle karşılaşır; o da ancak şans eseri olursa. Buna rağmen romantik denizciler uzaktaki adaların sığıklarında bu yaratıklarla yaşadıkları romantik anlarla bezeli hikâyeler anlatırlar.

Suhalk suların altında silah dövmeye, tarihlerini unutmamak için kitap yazmaya veya içinde yaşayacak yapılar ve şehirler inşa etmeye yarayacak araçlardan ve yöntemlerden yoksundur. Bundan dolayı çoğu avcı-toplayıcı küçük kabileler halinde yaşar. Her kabilenin kendine has değerleri ve öğretisi vardır. Nadir durumlarda tek bir liderin yönetimi altında birleşirler. Bunu da ya bir tehditle mücadele etmek ya da bir görevi tamamlamak için yaparlar. Böyle birlikler, yüzlerce yıl süren, hanedanların yönetimindeki denizaltı krallıklarının başlangıcı olabilir.

**Suhalk Yerleşimleri.** Suhalklar, yerleşimlerini engin denizaltı mağaralarına, mercan labirentlerine, batık şehirlerin harabelerine veya kayalık deniz zemininden oydukları yerlere kurarlar. Gün ışığının suda parlamasını ve solmasını görecekle ve böylece zamanın geçtiğini anlayacak kadar sık yerlerde yaşarlar. Yerleşimlerine yakın resiflerde ve hendeklerde mercan hasat eder, deniz yatağında ekim yaparlar; karadakililerin koyun yetiştirmesi gibi onlar da balık sürüleri yetiştirirler. Suhalklar, nadiren karanlık okyanuslara dalarlar. Böyle yerlerde ve denizaltındaki mağaralarında, denizanası gibi çeşitli canlıların ve bitkilerin yaydığı ışığı kullanırlar ki bu da suhalk yerleşimlerine büyüleyici bir görünüm verir.

Suhalklar, yerleşimlerini gemi enkazlarından, kumsallardan ve ölü deniz yaratıklarından elde ettiği malzemelerle yaptıkları mızraklarla savunurlar.

## SUHALK

Orta insanımsı (suhalk), tarafsız

Zırh Seviyesi 11

Can Puanı 11 (2z8 + 2)

Hızı 4 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Beceriler Algı +2

Duyular edilgen Algı 12

Diller Sunal, Ortak Lisan

Zorluk 1/8 (25 DP)

**Yüzergezer.** Suhalk, havayı ve suyu soluyabilir.

## EYLEMLER

**Mızrak. Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı:** Saldırısı +2, erim 2 m., veya mesafe 8/24 m., bir hedef. **Isabet:** 3 (126) delici zarar veya bir yakın dövüş silahı saldırısı yapmak için iki elle kullanıldıysa 4 (128) delici zarar.

# KARAKIRNAK

Karakirnaklar sahillerde dolanır, balıkçıları, suhalkları ve yollarına çıkan diğer yenilebilir yaratıkları avlarlar. Bu vahşi canavarlar dikkatsiz avları yakalar ve yer, boğulanların cesetlerini yenilmeleri için su altındaki mağaralarına götürürler.

**Dönüştürülmüş Suhalk.** Uzun zaman önce bir suhalk kabilesi denizin dibinde Demogorgon heykeli buldu. Ne olduğunu bilmedikleri bu şeyi krallarına getirdiler. Bu puta dokunan herkes, kral da dâhil, delirdi. Deliren kral Dipsiz Çukurlar'a bir geçit açılması için kurban ayini yapılmasını emretti. Okyanus, katledilen suhalk cesetleriyle kırmızıya döndü. Ama ayin işe yaradı ve kral, halkından sağ kalanları, Demogorgon'un Dipsiz Çukurlar'daki ikametgâhına götürmek için bu geçitten geçirdi. Bu suhalk kabilesi orada nesiller boyu yaşadılar, Dipsiz Çukurlar onları tamamen bozarken hayatları için mücadele ettiler. Orada dönüştüler ve cüsseli, kötü canavarimsılar haline geldiler. Böylece ilk karakirnaklar doğmuş oldu.

**Sahil Bozguncuları.** Zebanilerin Efendisi ne zaman ortaya bir fırsat çıksa okyanusları birbirine katsınlar diye karakirnakları Asıl Âlem'e geri gönderir. Karakirnaklar zorbadırlar, kendilerinden küçük ve zayıf olan her yaratığa saldırırlar.

Karakirnaklar, kurbanlarından ve batan gemilerden aldıkları ganimet ve değerli eşyalarla dolu olan su altı mağaralarında yaşarlar. Ölü düşmanlarının ve boğulmuş denizcilerin çürümekte olan cesetlerini deniz Yosunuyla birbirine bağlar ve bölgelerinin sınırlarını işaretlerler.

## KARAKIRNAK

Büyük canavarımsı, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)

Can Puanı 45 (6x10 + 12)

Hızı 4 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	8 (-1)	10 (+0)	9 (-1)

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10

Diller Cehennemce, Sunal

Zorluk 2 (450 DP)

**Yüzgezer.** Karakirnak havayı ve suyu soluyabilir.

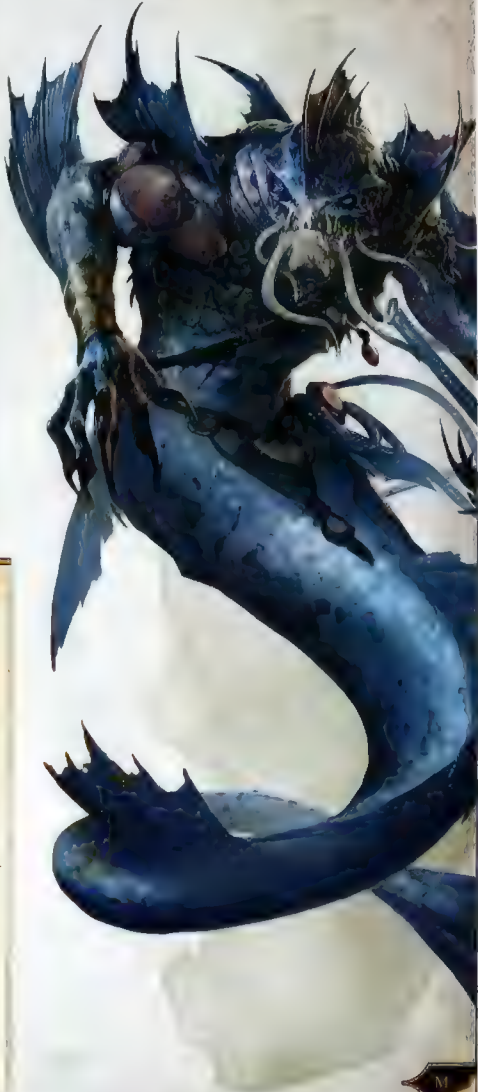
## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Karakirnak iki saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve diğeri ya pençeleriyle ya da zipkınıyla.

**Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. **Isabet:** 8 (128 + 4) delici zarar.

**Pençeler. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. **Isabet:** 9 (224 + 4) kesici zarar.

**Mızrak. Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı:** Saldırıya +6, erim 2 m., veya mesafe 8/24 m., bir hedef. **Isabet:** 11 (226 + 4) delici zarar. Eğer hedef Kocaman veya daha küçük boyutlu bir yaratıksa karakirnağa karşı başarılı bir Güç çekişmesi yapmalı ya da karakirnağa doğru 8 metre çekilmelidir.





## BENZEK

Orta canavarımsı (biçimdeğiştiren), tarafsız

Zırh Seviyesi 12 (doğal zırh)

Can Puanı 58 (9x8 + 18)

Hızı 6 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	5 (-3)	13 (+1)	8 (-1)

Beceriler Gizlilik +5

Zarar Bağışıklıkları asit

Durum Bağışıklıkları yere düşme

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 11

Diller ----

Zorluk 2 (450 DP)

**Biçimdeğiştiren.** Benzek eylemini kullanarak bir nesnenin biçimini alabilir veya kendi asıl, biçimsiz biçimine geri dönebilir. Her biçimi için oyun bilgileri ve puanları ayındır. Taşıdığı veya giydiği hiçbir şey onunla beraber dönüşmez. Ölüre asıl haline geri döner.

**Yapışkan (Sadece Nesne Biçiminde).** Benzek, dokunduğu her şeye yapışır. Benzeğe yapışan bir Kocaman veya daha küçük boyutlu bir yaratık aynı zamanda yakalanmıştır (kurtulmak için GS 13). Bu yakalanmadan kurtulmak için yapılan yetenek kontrollerinin dezavantajı vardır.

**Sahte Görünüm (Sadece Nesne Biçiminde).** Benzek hareketsizken sıradan bir nesneden ayırt edilemez.

**Tutucu.** Benzeğin, kendisi tarafından yakalanan yaratığa karşı yaptığı tüm saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

## EYLEMLER

**Uzuv. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırına +5, erim 2 m., bir hedef. Isabet: 7 (1x8 + 3) sersemetlikli zarar. Benzek, nesne biçimindeyse hedef Yapışkan özelliğine maruz kalmıştır.

**Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırına +5, erim 2 m., bir hedef. Isabet: 7 (1x8 + 3) delici zarar ve 4 (1x8) asit zarar.

## BENZEK

Benzekler, yaratıkları öldürmek için hareketsiz nesnelerin şekillerine girebilen, biçimdeğiştiren avcılardır. Bu kurnaz yaratıklar zindanlarda sıklıkla kapıların ve sandıkların biçimlerini alırlar çünkü bu biçimlerin sürekliliği yenecek avları çektiğini öğrenmişlerdir.

**Kopyacı Avcılar.** Benzekler dış dokularının ağaç, taş ve diğer temel maddelere benzemesini sağlayabilirler. Bunun yanında diğer yaratıkların büyük ihtimalle temas edeceği nesnelerin görünümlerini alabilecek şekilde evrim geçirmişlerdir. Değişmiş biçimindeki bir benzek, avı onun yakınına gelinceye değin neredeyse fark edilemez. Böyle olduğunda da canavar uzuvlarını çıkarır ve saldırır.

Bir benzek biçim değiştirdiğinde avının ve kendine dokunan silahların yapışmasına neden olan bir yapıştırıcı salgılar. Bu yapıştırıcı benzek asıl biçimine, daha doğrusu biçimsiz biçimine geri döndüğünde geri emilir. Benzek vücudundan uzuv çıkarak hareket eder.

**Kurnaz Avcılar.** Benzekler yalnız başlarına yaşar ve avlanırlar. Gerçi arada bir başka yaratıklarla aynı av alanını paylaştıkları da olur. Çoğu benzeğin zekâsı sadece avlanmaya yönelik olsa da aralarından nadir bulunan birkaçı daha kurnaz olacak şekilde evrim geçirmiştir. Hatta bunlar Ortak Lisanda veya Karanlıkaltıca da basit cümlelerle konuşabilirler. Böyle benzekler yemek karşılığında arazisinden geçilmesine izin verebilir veya faydalı bilgileri paylaşabilirler.

"BAZEN BİR SANDIK SADECE BİR SANDIKTIR AMA  
SEN YINE DE O KADAR EMİN OLMA."  
-ESRARLI X'İN ZINDANDA HAYATTA  
KALMAYA DAIR 3. KURALI



## ZİHİN YÜZÜCÜLER

İllithidler de denilen zihin yüzücüler sayısız dünya üzerinde yaşayan bilinçli yaratıkların baş belasıdır. Zihnonik tiranlar, köleciler ve boyutlararası gezginler olan bu yaratıklar, tüm bir ırkın tamamını, kendi çarpık amaçları için harman zamanı ekinleri hasat edermiş gibi toplayan sinsi dâhilerdir. Ahtapota benzeyen kafalarında ağzın olması gereken yerden dört yılanı benzer dokunaç çıkar, bilinçli yaratıklar yakınına geldiğinde hissettikleri ağızdan kıpırdanmaya başlarlar.

Saylamayacak kadar uzun zaman önce illithidler pek çok dünyaya yayılmış bir imparatorluğu kontrol ediyorlardı. Cithbalalar, githurlarlar sokorlar ve aya-lıkların da içinde bulunduğu insanımsı köle ırklarının tamamını daimi surette ele geçirip onları çarpık bir hale getiriyorlardı. Ortak bir zihinde birbirlerine bağlı olan illithidler, anlaşılabilir zihinlerinin kurabildiği kadar kötü ve geniş kapsamlı planlar ve komplolar tasarlarlar.

İmparatorlukları yıkıldıktan sonra Asıl Âlem'deki illithidler Karanlıkaltı'na çekildiler.

**Zihnonik Yöneticiler.** Zihin yüzücüler, ünkürülüler, sokorlar, kulbastılar ve divler gibi yaratıkları kontrol etmelerine olanak sağlayan zihnonik güçlere sahiptirler. İllithidler iletişim kurmak için telepatiyi tercih ederler ve kölelerine emir verirken bunu telepatik olarak yaparlar.

Bir illithid güçlü bir direnişle karşılaştığında kendisi ilk başta savaşa girmekten kaçınırken kölelerine saldırı emrini verir. İllithidin düşüncelerinin fiziksel uzantıları gibi hareket eden bu köleler kedilerini illithid ile onun düşmanları arasına koyarlar, efendileri kaçabilsin diye kendilerini feda ederler.

**Kovan Zihin Kolonileri.** Yalnız yaşayan zihin yüzücüler ya işe yaramayanlar ya da koloniden atılmış olanlardır. Çoğu illithid, bir yüce beyine kendini adanmış kardeş zihin yüzücülerin bir araya gelmesiyle oluşmuş bir koloniye aittir. Bu yüce beyin, zihin yüzücü toplumunun merkezine yakın bir yerdeki havuzun içinde bulunan devasa bir beyine benzeyen bir varlıktır. Yüce beyin, içinde olduğu havuzdan, 10 kilometre etrafındaki her zihin yüzücüye telepatik olarak emir verebilir çünkü bu beyin aynı anda birden fazla zihinsel görüşmeyi yapabilen bir varlıktır.

**Zihnin Açlığı.** İllithidler insanımsıların beyinleriyle beslenirler. Bu beyinler, onların hayatta kalmaları için gerekli olan enzimleri, hormonları ve zihinsel enerji sağlar. Beyince zengin bir beslenme takip eden sağlıklı bir illithidin leylak rengi derisinin üstü, ince bir sümük tabakası ile kaplıdır.

Bir insanımsının beyinini, onun anıları, kişiliği ve en büyük korkularıyla beraber midesine indiren bir illithid zevk ve mutluluktan kendini kaybeder. Zihin yüzücüler bazen bir beyini yemektense onu sadece toplamakla yetinirler. Çünkü daha sonra bu beyini bir tür çarpık deneyde kullanabilir veya onunla bir zekâ yutucu yaratabilirler.

### DÖRİLİT

Zihin yüzücüler, bir şeyleri yazmaları gereken ender zamanlarda bunu dörilit kullanarak yaparlar. Dokunarak okunan bu yazı sistemi [Braille (körlerin) alfabesine benzer] illithidin dokunaçları aracılığıyla okunur. Dörilit dört satırlı dörtlükler şeklinde yazılır ve o kadar yabancı bir yapıya sahiptir ki illithid olmayan yaratıkların yazılan şeyi anlaması için genellikle buyeye başvurması gerekir. Dörilit kayıt tutmada kullanılsa da illithidler bu yazıyı geçitleri işaretlemek, katı yüzeyler üzerine uyarılar veya talimatlar yazmak için kullanırlar.



## ZİHİN YÜZÜCÜ

Orta sapıncı, adil kötü

Zırh Seviyesi 15 (gövde zırhı)

Can Puanı 71 (13z8 + 13)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	19 (+4)	17 (+3)	17 (+3)

Kurtulma Kontrolleri Zek +7, Bil +6, Kar +6

Beceriler Arkış +7, Aldatma +6, Sezgi +6, Algı +6, İkna +6, Gizlilik +4

Duyular Karagörü 48 m., edilgen Algı 16

Oiller Zihince, Karanlıkaltı, telepati 48 m.

Zorluk 7 (2.900 DP)

**Büyük Direnci.** Zihin yüzücünün büyülere ve diğer büyüli etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

**Doğal Büyüyapımı.** Zihin yüzücünün büyü yapma yeteneği Zekâ'dır (büyük kurtulma GS'si 15). Zihin yüzücü, doğal olarak şu büyüleri, bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstediyi an: *yüksel, zihin okuma*

1/gün: *âlem geçişi* (sadece kendine ), *canavara hükmet*

### EYLEMLER

**Dokunaçlar.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırısı +7, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 15 (2z10 + 4) zihinsel zarar. Eğer hedef Orta veya daha düşük boyutlu bir yaratıksa yakalanmıştır (kurtulmak için GS 15) ve başarılı bir GS 15 Zekâ kurtulma kontrolü yapmalı ya da yakalanma sona erinceye değin afallamalıdır.

**Beyin Çıkart.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırısı +7, erim 2 m., zihin zihin yüzücü tarafından yakalanmış olan bir göçsüz insanımsı. *İsabet:* Hedef 55 (10z10) zihinsel zarar alır. Eğer bu zarar hedefin can puanını 0'a düşürürse zihin yüzücü hedefin beynini çıkartıp yiyerek onu öldürür.

**Zihin Patlaması (Yenilenir 5-6).** Zihin yüzücü büyüü olarak 24 metrelik konik bir alana zihinsel enerji yayar. Bu alandaki her yaratık başarılı bir GS 15 Zekâ kurtulma kontrolü yapmalı ya da 22 (4z8 + 4) zihinsel zarar alıp 1 dakika boyunca afallamalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda bu kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi kendisi için sonlandırabilir.

### AYRIT: ARKİŞÇİ ZİHİN YÜZÜCÜ

Az sayıda ki zihin yüzücü, zihinsel güçlerini arkışlı sanatlarla destekler. Bununla beraber bunlar, diğer zihin yüzücüler tarafından sapkınlar olarak damgalanır ve kolondan atılırlar. Bir arkışçı zihin yüzücünün zorluk derecesi 8'dir (3 900 DP) ve şu özelliğe sahiptir:

**Büyüyapmak.** Zihin yüzücü 10 Seviyeli büyü yapıcısıdır. Büyü yapma yeteneği Zekâ'dır (büyük kurtulma GS'si 15, büyüü saldırılara +7) Zihin yüzücü aşağıdaki sihirbaz büyülerini hazırlamıştır:

Büyümsüler (istediyi an), *biçak koruması, büyücü eli, dans eden ışıklar, sarsan temas*

1. seviye (4 hazne), *büyüyü tespit et, kalkan, kendini gizle, uyu*

2. seviye (3 hazne): *bulanık, görünmezlik, zayıflatma işini*

3. seviye (3 hazne): *şimşek, uzak his, yirmibeşlik*

4. seviye (3 hazne): *hayali arazi, karmaşa*

5. seviye (2 hazne): *güç duvarı, telekezi*

# MINOTOR

Bir minotorun kükremesi en medeni yaratıkları bile korkutan vahşi bir savaş çılgılığıdır. Zebanimsi ayınlarla dünyaya getirilen minotorlar, avlanmak için yaşayan vahşi fatihler ve etoburlardır. Kahverengi veya siyah tüyleri, öldürdükleri düşmanlarının kanıyla lekeli ve ölümün kokusu onlarla beraber ilerler.

**İçerideki Canavar.** Çoğu minotor karmaşık zindanlarda, çarpık mağaralarda, kadim ormanlarda ve terk edilmiş harabelerin labirente benzer sokaklarında dolanan yalnız etoburlardır. Bir minotor, avıyla arasındaki mesafeyi kısaltmak için onun seçebileceği her yolu zihninde canlandırabilir.

Kanın kokusu, etin parçalanması ve kemiklerin kırılması minotorların katliam isteğini körükler; mantıklı düşünce yetilerine baskın çıkar. Deliye dönen bir minotor gördüğü her şeye saldırır, kapıları karan bir koçbaşı gibi karşısına çıkan herkese hücum eder. Sonra da öldürdüğü yaratıkları parçalar.

Bir minotor, labirentine giren yaratıkları tuzağa düşürüp öldürmekten başka strateji veya taktik bilmez. Minotorlar nadiren örgütlenir; otoriteye veya hiyerarşiye saygı duymazlar. Onları kontrol etmesi bir yana, köleleştirme bile çok zordur ve bunu hemen herkes bilir.

**Boynuzlu Kralın Tarikatı.** Minotorlar, yönetim baskısına karşı çıkanların doğaya dönerek kendilerine bir tarikat kurmalarından sonra yaptıkları ayınlarla dönüşüm geçiren insanumsuların ardıllarıdır. Aralarına yeni katılanlar bu tarikatın sıklıkla, törensel bir hayvan maskesi giyerken bir labirente girme töreni düzenleyen meshini daireleri veya totam dinleriyle karıştırırlar.

Tarikatçılar, sınırları belli olan bölgelerinde vahşi hayvanları avlar, öldürür ve yerler. Böylece ilkel güdülerini tatmin ederler. Bununla beraber nihayetinde hayvan kurbanları, insanımsı kurbanlarıyla yer değiştirir –bazen onların aslında ne olduğunu öğrendikten sonra tarikattan kaçmaya çalışırken yakalanan yeni bir üye. Bu labirentler kanın gövdeyi götürdüğü, tarikatçıların vahşiliğini yansıtan mezbahalara dönerler.

En üst seviyedeki yöneticileri hariç olmak üzere diğer tüm üyelerinin bilmediği şey bu gizemli tarikatların, Dipsiz Çukurlar'daki katmanlı devasa bir labirent olan zebani efendisi Boynuzlu Kral Baphomet'in bir yaratımı olduğudur. Onun bazı takipçileri güç ve iktidar için yalnız kimselerdir. Başkalarıysa bir yönetim altında yaşamaktan bikanlardır: Baphomet onları, kendi vahşi biçimini yansıtan minotorlara dönüştürürken insanlıklarından serbest kalırlar.

Minotorlar, Boynuzlu Kral'ın yaratımları olarak hayatlarını başlasalar da kendi aralarında üreyerek Baphomet'in vahşi çocuklarının bu dünyada bağımsız bir ırk olmalarını sağlayabilirler.



## MINOTOR

Büyük canavarımsı, kaotik kötü

**Zirh Seviyesi** 14 (doğal zirh)

**Can Puanı** 76 (9x10 + 27)

**Hızı** 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	6 (-2)	16 (+3)	9 (-1)

**Beceriler Algı +7**

**Duyular** karagörü 24 m., edilgen Algı 17

**Diller** Cehennemce

**Zorluk** 3 (700 DP)

**Hücum.** Eğer minotor bir hedefe doğru 4 metre düz bir çizgide ilerler ve sonra da aynı sırasında bu hedefe karşı isabetli bir boynuz saldırısı yaparsa hedef fazladan 9 (2z8) delici zarar alır. Eğer hedef bir yaratıksa başanlı bir GS 14 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da minotordan 4 metre geriye gitmeli ve yere düşmelidir.

**Labirent Anısı.** Minotor daha önce yolculuk yaptığı bir yolu eksiksiz şekilde hatırlar.

**Korkusuz.** Minotor, kendi sırasının başında, bu sırasında yapacağı tüm yakın dövüş silahı saldırılarında avantaj kazanabilir ama bir sonraki sırasının başına kadar ona yapılan tüm saldırı kontrollerinin de avantajı olur.

## EYLEMLER

**Büyük Balta.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +6, erim 2 m., bir hedef. Isabet: 17 (2x12 + 4) kesici zarar.

**Boynuz.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +6, erim 2 m., bir hedef. Isabet: 13 (2x8 + 4) delici zarar.





## YASASALLAR

Yasasallar, arı kovanına benzer bir hiyerarşi içinde yaşayan mutlak adalet duygusuna sahip varlıklardır. Mekanizma Alemi'nde yaşarlar ve onun daima dönen dişlileriyle ilgilenirler; varlıkları, mutlak ve muazzam bir düzenin saat gibi çalışmasına benzer.

**Mutlak Kanun ve Düzen.** Liderleri Başat'ın idaresindeki yasasallar, ölümlü zihinlerinin algısının dışındaki kanunlarla uyumlu olarak çokluvevredeki düzene katkıda bulunurlar. Zihinleri hiyerarşik bir piramide benzeyen ağır bir parçasıdır. Bu düzendeki her bir yasal, üstlerinden emirler alır ve bunları altındakilere iletir. Bir yasal aldığı emirleri mutlak itaatle, en yüksek verimlilikle ve ahlak veya benlik duygusundan tamamen arınmış olarak yerine getirir.

Yasasalların, görevlerini yerine getirmek dışında bir kişilik duyguları yoktur. Birleşik ve bağlı bir varlık, bir topluluk olarak var olurlar. Seviyeler ve rütbeyle ayrılmsı olsalar da hepsi her zaman tek kişiliktir. Bir yasal için "biz" yoktur, her zaman "biz" vardır.

**Mutlak Hiyerarşi.** Yasasallar sadece kendi seviyesinde ve kendi seviyesinin bir altında ve bir üstünde bulunanlarla iletişim kurarlar. Bir yasalın iki seviye altı veya iki seviye üstü onun anlaması için ya çok gelişmiştir ya da çok basittir.

**Büyük Makinenin Dişlileri.** Eğer bir yasal yok edilirse parçalanmış halde kalır. Ona en yakın alt seviyedeki bir yasal, ışıklar içinde dönüşüme uğrar, hemen üstündeki seviyede bulunan bir yasalın fiziksel şeklini alır ve böylece terfi ettirilerek onun yerine getirilir. Bu şekilde terfi ettirilen yasalın boş kalan yeri de ayrı şekilde doldurulur, ta ki en alt seviyeye kadar. Burada Başat tarafından yeni bir yasal yaratılır: Bir tekgez. Yani Mekanizma'da bulunan Büyük Yasal Katedrali'nden sürekli bir yasal çıkışı olur, sıralar halinde olmaları gereken yere doğru ilerlerler.

**Büyük Yasal Yürüyüşü.** Mekanizma'nın dişlileri her 289 yılda on yedi dönüşlük döngüsünü tamamladığında Başat, Dış Âlemler'e muazzam büyüklükte bir yasal ordusu, görünüşte bir keşif görevi üstlenmiş kuvvetler, gönderir. Bu yürüyüş uzun ve tehlikelidir ve sadece çok az sayıda yasal Mekanizma'ya dönmeyi başarır.

## TEKGEZ

Bir tekgez aynı anda sadece tek bir görevi yerine getirebilir ve en fazla kırk sekiz sözcükten oluşan basit bir mesajı iletebilir.

## İKİGEZ

Koli kutularına benzeyen ikigezler, tekgezlerden oluşan birimleri denetler ve aynı anda iki görevi yerine getirebilirler.

## ÜÇGEZ

Ügezler, tepetaklak olmuş üç kenarlı piramitlere benzer. Daha alt seviyedeki yasasalları savaşta götürlürler.

## DÖRTGEZ

Akıllı ve zeki savaşçılar olan dörtgezler, yasal ordu birliklerinde ağır toplar ve subaylar olarak görev yaparlar.

## BESGEZ

Besgezler, Mekanizma'nın işçi nüfusunu yönetir ve beklenmedik durumlara göre doğaçlama hareket edebilirler.



### AYRIT: HAYDUT YASASALLAR

Bazen bir yasal birimi, ya zamanın doğal akışı nedeniyle ya da kaotik güçlere fazla maruz kaldığı için bozulur. Haydut yasasallar Başat'ın istekleri ve emirleri doğrultusunda hareket etmez, kanunu çiğner, emirlere itaat etmez ve hatta şiddetle başvururlar. Diğer yasasallar böyle yasasalları bulup, ortadan kaldırırlar.

Bir haydut yasal Belit Zihin özelliğini kaybeder ve adil tarafsız bakış açısından başka bir bakış açısı edinir. Bunlardan başka kendi seviyesindeki normal bir yasasalla aynı oyun bilgileri ve puanlarına sahiptir.

## TEKGEZ

Orta yapı, adil tarafsız

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)

Can Puanı 5 (1z8 + 1)

Hızı 12 m., uçma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	4 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

Duyular gerçekgörü 48 m., edilgen Algı 10

Diller Yasaca

Zorluk 1/8 (25 DP)

**Belit Zihin.** Tekgez, doğasıyla veya emirleriyle çeşitçe bir şekilde hareket etmeye zorlanamaz.

**Parçalanma.** Eğer tekgez ölürse bedeni toz haline gelerek yok olur, geride silahları ve üzerinde taşıdıkları kalır.

### EYLEMLER

**Hançer.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +3, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 3 (1z4 + 1) delici zarar.

**Fırlatılan Mızrak.** Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırısı +2, erim 2 m. veya mesafe 12/48 m., bir hedef. İsabet: 3 (1z6) delici zarar.

"HER 289 YILDA TÜM ÇOKLUVREN DELİNE DÖNER.  
AYNI BİR SAAT GİBİ."  
--KIVINT KÜKREYENFİRTİNA,  
KAYA YERDÜ HACERACI



## İKİGEZ

Orta yapı, adil tarafsız

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)

Can Puanı 11 (2z8 + 2)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	6 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

Duyular gerçekgörü 48 m., edilgen Algı 10

Diller Yasaca

Zorluk 1/4 (50 DP)

**Belit Zihin.** İkiğez, doğasıyla veya emirleriyle çeşicek bir şekilde hareket etmeye zorlanamaz.

**Parçalanma.** Eğer ikiğez ölürse bedeni toz haline gelerek yok olur, geride silahları ve üzerinde taşıdığı kalır.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** İkiğez iki yumruk saldırısı veya iki fırlatılan mızrak saldırısı yapar.

**Yumruk.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı. Saldırısı +2, erim 2 m., bir hedef İsabet: 2 (1z4) sersemletici zarar.

**Fırlatılan Mızrak.** Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırısı +3, erim 2 m. veya mesafe 12/48 m., bir hedef. İsabet: 4 (1z6 + 1) delici zarar.

## ÜÇGEZ

Orta yapı, adil tarafsız

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)

Can Puanı 16 (3z8 + 3)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	9 (-1)	10 (+0)	9 (-1)

Duyular gerçekgörü 48 m., edilgen Algı 10

Diller Yasaca

Zorluk 1/2 (100 DP)

**Belit Zihin.** Üçgez, doğasıyla veya emirleriyle çeşicek bir şekilde hareket etmeye zorlanamaz.

**Parçalanma.** Eğer üçgez ölürse bedeni toz haline gelerek yok olur, geride silahları ve üzerinde taşıdığı kalır.

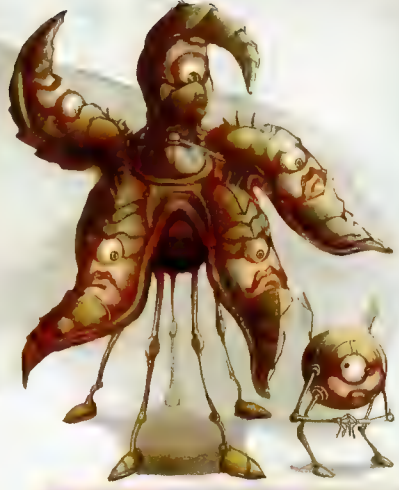
## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Üçgez üç yumruk saldırısı veya üç fırlatılan mızrak saldırısı yapar.

**Yumruk.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +3, erim 2 m., bir hedef İsabet: 3 (1z4 + 1) sersemletici zarar.

**Fırlatılan Mızrak.** Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırısı +3, erim 2 m. veya mesafe 12/48 m., bir hedef. İsabet: 4 (1z6 + 1) delici zarar.





## DÖRTGEZ

Orta yapı, adil tarafsız

Zırh Seviyesi 16 (doğal zırh)

Can Puanı 22 (4z8 + 4)

Hızı 12 m., uçuş 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Beceriler Algı +2

Duyular gerçekgörü 48 m., edilgen Algı 12

Diller Yasaca

Zorluk 1 (200 DP)

**Belit Zihin.** Dörtgez, doğasıyla veya emirleriyle çeşitçe bir şekilde hareket etmeye zorlanamaz.

**Parçalanma.** Eğer dörtgez ölüse bedeni toz haline gelerek yok olur, geride silahları ve üzerinde taşıdıkları kalır.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Dörtgez iki yumruk saldırısı veya dört kısa yay saldırısı yapar.

**Yumruk.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +3, erim 2 m., bir hedef İsabet: 3 (1z4 + 1) sersemletici zarar.

**Kısa Yay.** Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırısı +4, mesafe 32/128 m. bir hedef. İsabet: 5 (1z6 + 2) delici zarar.

## BEŞGEZ

Orta yapı, adil tarafsız

Zırh Seviyesi 16 (doğal zırh)

Can Puanı 32 (5z10 + 5)

Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

Beceriler Algı +4

Duyular gerçekgörü 48 m., edilgen Algı 14

Diller Yasaca

Zorluk 2 (450 DP)

**Belit Zihin.** Beşgez, doğasıyla veya emirleriyle çeşitçe bir şekilde hareket etmeye zorlanamaz.

**Parçalanma.** Eğer beşgez ölüse bedeni toz haline gelerek yok olur, geride silahları ve üzerinde taşıdıkları kalır.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Beşgez beş kol saldırısı yapar.

**Kol.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 5 (1z6 + 2) sersemletici zarar.

**Felç Gazı (Yenilenir 5-6).** Beşgez 12 metrelik konik bir alana gaz yayar. Bu alandaki her yaratık başarılı bir GS 11 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca felç olmalıdır. Felç olan bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.



## MUMYALAR

Köttü ve karanlık cenaze ayinleriyle hayata döndürülmüş olan bir mumya, başlangıcı geçmişte kaybolmuş bir tapınak veya mezarın sisli hareketliliğinden yükseliyor. Uykusundan uyandırıldığı için lanetinin gücüne müdahale eden herkesi cezalandırıyor.

**Korunmuş Gazap.** Bir mumyanın gömülmesine eşlik eden uzun defin ayinleri, bedeninin çürütmesini engellemek içindir. Bu süreçte yeni ölümlün organları vücudundan çıkartılır ve kanopik çömeklere konur. Beden de koruyucu yağlar ve bitkilerle yıkanır, böylece hazırlandıktan sonra beyaz bez şeritlerle sarılır.

**Kara İlahların İradesi.** Bir ölümlü ilahın veya başka bir karanlık inancın din görevlisi, mumyalanmış bir cesedi çürüttücü enerjiyle doldurduğunda hortlak bir mumya yaratılmış olur. Defin ayini tamamlanmadan önce mumyanın bez şeritleri üzerine karanlığı çağırın, çürüttücü büyü gücüyle ilgili olan yazılar yazılır. Mumya hortlarken bu büyük gücü ayinde belirtilen şartlara cevap olarak onun bedenini canlandırır. Bu şartlar genellikle mumyanın mezarına birilerinin girmesi, ganimetlerine, topraklarına müdahale edilmesi veya onun sevdiilerine zarar verilmesidir ki böyle bir şey olursa mumya canlanır.

**Cezalandırılmış Olan.** Bir kere öldükten sonra herhangi birinin mumya olup olmaması karar verme gücü yoktur. Bazı mumyalar vatana ihanet, zina veya cinayet işleyerek yüksek bir din adanını veya bir fırvanını kızdıran önemli kişilerden yaratılır. Bir ceza olarak ebedi hortlaklıkla cezalandırılır, mumyalanır ve hapsedilirler. Başka zamanlarda mezar muhafızları olarak görev yapan mumyalar daha büyük bir amaca hizmet etsinler diye kasten öldürülen kölelerdir.

**Yaratılış Ayini.** Bir mumya onu yaratan ayinde belirlenen şartlara uymak zorundadır. Bunun yanında mezarına izinsiz girenleri de cezalandırır. Bir mumyanın saldırısındaki olağanüstü korku, onun kurbanını felç edebilir. Mumyanın dokunduğu birisi, bundan sonraki günlerde dışardan içeri doğru çürümeye başlar ve nihayetinde geride toz yığınından başka bir şey kalmaz.

**Mumyanın Lanetini Sonlandırmak.** Ender büyük bir mumyayı yaratan ayinin gücünü dağıtabilir ve böylece onun gerçekten ölmesini sağlayabilir. Genellikle bir mumyayı sonsuz dinlenmesine geri göndermek için ortaya çıkan sorunu gidermek yeterlidir. Çalışan ganimeti veya özel nesnesi yerine konulabilir veya içinde kan dökülen mezarı ayinle temizlenebilir.

Mumyanın gizli kalmasını istediği bir sırrı açıklamak veya onun sevdiği birini öldürmek gibi tek seferlik veya daimi suçlar kolayca geri alınmaz. Böyle durumlarda mumya, uyanmasına neden olan herkesi öldürse dahi gazabını dindiremez.

**Hortlak Arşivler.** Bunu nadiren yapsalar da mumyalar konuşabilirler. Bundan dolayı bazı mumyalar kayıp töre bilgilerini olarak görev yaparlar ve onları yaratıcıların ardıllarına çeşitli konularda bilgiler verirler. Güçlü bireyler arada bir danışmak için hapsedtikleri diriltilmiş mumyaları kullanırlar.

**Hortlak Doğası.** Bir mumyanın havaya, yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

## HÜKÜMDAR MUMYA

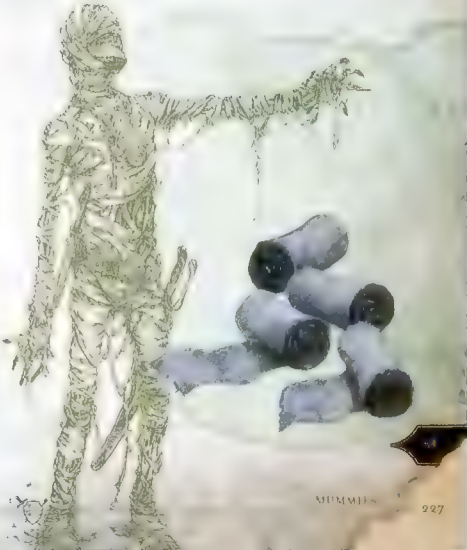
Eski hükümdarlar, tiranlar, krallar ve kara ilahların din görevlileri, mezarlarında uyanmayı beklemektedirler. Faydasız uykularında eski tahtlarına ele geçirmenin ve kadim imparatorluklarında yeniden kurmanın hayallerini kurmaktadır. Yönetimleri altındakilere azeptan başka bir şey vermedikleri günleri yansıtan giysileri hala üzerindedir. Kötti sembollerle süslü zırhlarını binlerce yıldır çıkarmamışlardır.

En güçlü din görevlilerinin idaresinde yapılan ayinler daha güçlü olurlar. Böyle bir ayinde diriltilen hükümdar mumya önceki yaşamına ait anılarına ve karakterine sahiptir. Bunun yanında çok dirençlidir. Ölü imparatorlar, efsanelere karşın, kara işaretlerle kaplı kılıçlarını kullanırlar. Hükümdar büyütçiler onlardan korkan insanları yönettikleri yasaklı büyüleri yapmaya devam ederler. Kara ilahlar ölü rahip-kralların dualarını, onlara ilahi büyüler vererek ödüllendirirler.

**Hükümdar Mumyanın Kalbi.** Bir hükümdar mumyayı yaratan ayinin parçası olarak bu yaratıcı kalbi ve iç organları onun cesedinden çıkarıldıktan sonra kanopik çömeklere konur. Bu çömekler genellikle ya kireçtaşından ya da kilden yapılmıştır. Üzerlerinde dini hiyeroglifler bulunur.

Kalbi tek parça olarak kaldığı sürece bir hükümdar mumya yok edilemez. 0 can puanına düştüğünde toz olur ve 24 saat sonra kalbinin içinde bulunduğu kanopik çömeğin yakınılarında bir toz kümesi olarak tüm gücüyle yeniden ortaya çıkar. Bir hükümdar mumyanın kalbi yok edilerek veya yakılarak yeniden dirilmesi önlenemez. Bundan dolayı hükümdar mumyalar kalplerinin ve iç organlarının çömeklerini, mezarlarındaki gizli yerlerde saklarlar.

Hükümdar mumyanın kalbinin ZS'si 5'tir, 25 can puanına sahiptir ve ateş dışındaki tüm zarar türlerine karşı bağışık olduğu vardır.





"BİR LAHDİ AÇMADAN ÖNCE BİR MEŞALE YAK."

—ESRARLI X'İN ZİNDANDA HAYATTA KALMAYA DAİR G. KURALLI

## HÜKÜMDAR MUMYA İNİ

Hükümdar mumya daha düşük seviyeli hortlaklar ve tuzaklarla dolu olan kadim bir tapınağı veya mezarı korur. Buranın derinliklerinde olan bir yerdeki lahdinde en büyük ganimetini saklar.

İninde karşılaşılan bir hükümdar mumyanın zorluk derecesi 16'dır (15.000 DP).

### İN EYLEMLERİ

Savaş sırası 20'de (savaş sırası belirlenirken in eylemlerinin her zaman 20 attığı var sayılır) hükümdar mumya aşağıdaki etkilerden birine neden olacak bir in eylemini harekete geçirebilir. Hükümdar mumya aynı etkiyi arka arkaya iki savaş turunda kullanamaz:

- İndeki her hortlak yaratık, bir sonraki savaş turunun savaş sırası 20'sine kadar kendisinden en fazla 48 metre uzaklıktaki bulunan her canlı yaratığın tam yerini tespit edebilir.

## MUMYA

Orta hortlak, adil kötü

Zırh Seviyesi 11 (doğal zırh)

Can Puanı 58 (928 + 18)

Hızı 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	8 (-1)	15 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	12 (+1)

Kurtulma Kontrolleri Bil +2

Zarar Hassasiyetleri ateş

Zarar Dirençleri büyüsz saldırıların verdiği sersemetlici, delici ve kesici zararlar

Zarar Bağısıklıkları çürütücü, zehir

Durum Bağısıklıkları tılsımlanma, bitkinlik, korkmuş olma, felç olma, zehirlenme

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10

Diller hayattayken bildiği dilleri bilir

Zorluk 3 (700 DP)

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Mumya Ürkünç Bakış eylemini kullanabilir ve çürüten yumruğuyla bir saldırı yapar.

**Çürüten Yumruk.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +5, erim 2 m., bir hedef. **İsabet:** 10 (2z6 + 3) sersemetlici zarar ve 10 (3z6) çürütücü zarar. Eğer hedef bir yaratıksa başarılı bir GS 12 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da mumya çürüğüyle lanetlenmelidir. Lanetlenen hedef can puanlarını geri kazanamaz ve can puan üst sınırı her 24 saate 10 (3z6) azalır. Eğer lanet, hedefin can puan üst sınırını 0'a düşürürse hedef ölür ve bedeni toza döner. Bu lanet, *laneti kaldır* büyüü veya başka bir büyü kullanılarak kaldırılınca değin etkili olur.

**Ürkünç Bakış.** Mumya görebildiği ve kendisinden en fazla 24 metre uzaklıktaki olan bir yaratığı hedef alır. Eğer hedef de mumyayı görebiliyorsa bu büyüye karşı başarılı bir GS 11 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da mumyanın bir sonraki sırasının başına değin korkmalıdır. Kurtulma kontrolünün sonucu 5 veya daha düşüğe hedef korkmasının yanında bir de aynı süre boyunca felç olur. Bu kurtulma kontrolünde başarılı olan bir hedef tüm mumyaların (hükümdar mumyalar hariç) Ürkünç Bakış eylemine karşı 24 saat boyunca bağısıklık kazanmış olur.

- İndeki her hortlağın bir sonraki turun savaş sırası 20'sine kadar hortlakları döndüren etkilere karşı yapacakları kurtulma kontrollerinde avantajı olur.
- Bir sonraki turun savaş sırası 20'sine kadar hükümdar mumyanın içinde 4. Seviyeli veya daha düşük seviyeli büyü yapmaya çalışan her hortlak olmayan yaratık bir anda büyük bir acı duyar. Bu yaratık başka bir eylem yapmayı seçebilir. Yine de büyüü yapmaya çalışırsa bir GS 16 Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısız olursa büyüünün seviyesi kadar 126 çürütücü zarar alır, büyüünün hiçbir etkisi olmaz ve büyü harcanmıştır.

## BÖLGESEL ETKİLER

Bir hükümdar mumyanın tapınağı veya mezarı, bu yaratığın karanlık varlığıyla çarpılmıştır ve şu etkiler gözlenir:

- İnin içine giren her türlü besin maddesi anında küflenir; su da anında buharlaşır. Büyüszü içecekler bozulur -şarap sirkeye döner vs.
- Hükümdar mumya olmayan yaratıklar tarafından inde yapılan kehanet büyülerinin yanlış sonuçlar verme ihtimali yüzde 25'tir ki bunları ZE belirler. Birden fazla yapılmalrı halinde başarısız olma ihtimali veya güvenilir olmayan sonuçlar doğurma ihtimali olan büyülerde bu ihtimal her defasında yüzde 25 artar.
- İnden bir ganimet alan bir yaratık bu ganimeti yerine geri yerleştirene değin lanetlenir. Lanetlenmiş yaratık tüm kurtulma kontrollerini dezavantajla yapar. Lanet, *laneti kaldır* büyüü veya başka bir büyü ile kaldırılincaya değin etkilili olur.

Eğer hükümdar mumya yok edilirse bu bölgesel etkiler anında sona erer.

## HÜKÜMDAR MUMYA

Orta hortlak, adil kötu

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)  
Can Puanı 97 (1328 + 39)  
Hızı 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	16 (+3)

**Kurtulma Kontrolleri** Bün +8, Zek +5, Bil +9, Kar +8

**Beceriler** Tarih +5, Din +5

**Zarar Hassasiyetleri** ateş

**Zarar Başışıklıkları** çürütücü, zehir; büyüszü saldırılarını verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

**Durum Başışıklıkları** tılsımlanma, bitkinlik, korkmuş olma, felç olma, zehirlenme

**Duyular** karagörü 24 m., edilegen Alğı 14

**Diller** hayatıyken bildiği diller

**Zorluk** 15 (13 000 DP)

**Büyü Direnci.** Hükümdar mumyanın büyülere ve diğer büyüü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

**Canlanma.** Yok edilen bir hükümdar mumya, kalbri sağlamsa 24 saat içinde tüm can puanlarına sahip olarak yeni bir bedenle yeniden dirilir. Yeni beden, hükümdar mumyanın kalbinin en fazla 2 metre uzağında ortaya çıkar.

**Büyüyapmak.** Hükümdar mumya 10. Seviyeli büyü yapıcısıdır. Büyü yapma yeteneği Bilgelik'tir (büyü kurtulma GS'si 17, buyulu saldırılara +9). Hükümdar mumya şu ruhanı büyülerini hazırlamıştır:

Büyüszüler (istediği an): *abray, kutsal olev*

1. Seviye (4 hazne): *emir, inanç kalkani, yönlendiren yıldırım*

2. Seviye (3 hazne): *kişiyi durdur, ruhsal silah, sessizlik*

3. Seviye (3 hazne): *büyüyü dağıt, ölüyü canlandır*

4. Seviye (3 hazne): *fal, inancın koruyucusu*

5. Seviye (2 hazne): *böcek istilası, buluşıcı*

6. Seviye (1 hazne): *fena*

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Mumya Ürkünç Bakış eylemini kullanabilir ve çürüten yumruğuyla bir saldırı yapar.

**Çürüten Yumruk.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +9, erim 2 m., bir hedef. İsbet: 14 (326 + 4) sersemletici zarar ve 21 (626) çürütücü zarar. Eğer hedef bir yaratıksa başarılı bir GS 16 Bünye kurtulma

kontrolü yapmalı ya da mumya çürüğüyle lanetlenmelidir. Lanetlenen hedef can puanlarını geri kazanamaz ve can puan üst sınırı her 24 saate 10 (326) azalır. Eğer lanet, hedefin can puan üst sınırını 0'a düşürürse hedef olur ve bedeni toza döner. Bu lanet, *laneti kaldır* büyüü veya başka bir büyü kullanılarak kaldırılincaya değin etkilili olur.

**Ürkünç Bakış.** Mumya görebildiği ve kedisinden en fazla 24 metre uzaklıkta olan bir yaratığı hedef alır. Eğer hedef de mumyayı görebiliyorsa bu büyüye karşı başarılı bir GS 16 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da mumyanın bir sonraki sırasının başına değin kormalıdır. Kurtulma kontrolünün sonucu 5 veya daha düşükse hedef korkmasının yanında bir de aynı süre boyunca felç olur. Bu kurtulma kontrolünde başarılı olan bir hedef tüm mumyaların ve hükümdar mumyaların Ürkünç Bakış eylemine karşı 24 saat boyunca başışıklık kazanmış olur.

## EFSENEVİ EYLEMLER

Hükümdar mumya, aşağıdaki seçenekler arasında seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Hükümdar mumya, hacradığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

**Saldır.** Hükümdar mumya çürüten yumruğuyla veya Ürkünç Bakışıyla bir saldırı yapar.

**Körelten Toz.** Hükümdar mumyanın etrafında büyüü olarak kör edici toz ve kum uçuşur. Hükümdar mumyadan en fazla 2 metre uzaklıkta olan her yaratık başarılı bir GS 16 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da kendisinin bir sonraki sırasının sonuna değin kör olmalıdır.

**Kâfirin Sözleri (2 Eylem Harcar).** Hükümdar mumya kötü bir sözcük söyler. Hükümdar mumyanın en fazla 4 metre uzağında bulunan, hortlak olmayan ve hükümdar mumyanın bu büyüü sözünü duyabilen her yaratık başarılı bir GS 16 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da hükümdar mumyanın bir sonraki sırasının sonuna değin affallamalıdır.

**Olumsuz (Negatif) Enerji (2 Eylem Harcar).** Hükümdar mumya büyüü olarak etrafına olumsuz bir güç yayar. Engellerin arkasındakiler de dâhil olmak üzere hükümdar mumyanın en fazla 24 metre uzağında olan her yaratık, hükümdar mumyanın bir sonraki sırasının sonuna değin can puanı kazanamaz.

**Kum Fırtınası (2 Eylem Harcar).** Hükümdar mumya büyüü olarak bir kum fırtınasına dönüşür, 24 metre ilerler ve sonra kendi biçimine geri döner. Kum fırtınası biçiminden tüm zararları karşı başışıklık; yakalanamaz, taş olamaz, yere düşemez, kısıtlanamaz veya affalayamaz. Hükümdar mumyanın taşıdığıları veya giydikleri de onunla beraber dönüşüm geçirir.



# MANTARILLAR

Mantarılar, Karanlıkaltı'nda yaşayan, bilgile aydınlanmayış arayan ve şiddetten uzak duran zeki, gezgin mantarılardır. Onlara düşmanca değil de dostça yaklaşırsa büyük bir memnuniyetle barınak sağlar veya kolonileri arasından güvenli şekilde geçmesine izin verirler.

**Halkalar ve Harmanlar.** Bir kolonideki en büyük mantarı ondan hükümdardır. Bu hükümdar halka denilen bir veya birden fazla sosyal gruba başkanlık eder. Bir halka, beraber çalışan, yaşayan ve harman olan yirmi veya daha fazla sayıdaki mantarılardan oluşur.

Harman, mantarılarnın yer altındaki donuk, sıkıcı varoluşlarının ötesine geçmelerine izin veren ortaklaşa meditasyon biçimidir. Mantarılarnın ahenk sporları, harmana katılanların zihinlerini birbirine bağlar. Bunun ardından halüsinasyon sporları, onları eğlence ve sosyal etkileşim sağlayan ve paylaşılan bir rüyaya daldırır. Mantarılar, harmanı, varoluşlarının amacı olarak görürler. Onu daha yüksek bir bilincin arayışında, ortak birliktelikte ve ruhsal ideale ulaşmada kullanırlar. Mantarılar buna ek olarak başka bilinci yaratıklarla telepatik olarak iletişim kurmak için ahenk sporlarını kullanırlar.

**Mantarıl Üremesi.** Diğer mantarlar gibi mantarılar da sıradan sporlar ile ürerler. Nüfusun çok artmasını engellemek için sporlarının salınımını dikkatlice kontrol ederler.

## SPOR KÖLESİ ŞABLONU

Spor kölesi, bir mantarıl hükümdarın canlandırıcı sporları tarafından hayata geri döndürülen Büyük veya daha küçük boyutlu bir yaratıktır. Daha önce hiç etten veya kandan

olmayan bir yaratık (örneğin yapı, unsur, sıvı, bitki veya hortlak) spor kölesine yapılamaz. Spor kölesi olan bir yaratık için aşağıdaki karakter özellikleri değişir veya eklenir.

**Korunan Özellikler.** Köle Zirh Seviyesini, can puanlarını, Can Zararlarını, Güç, Çeviklik, Bünye puanlarını, hassasiyetlerini, dirençlerini ve bağışıklık özelliklerini korur.

**Kaybedilen Özellikler.** Köle kendine ait kurtulma kontrollerini ve beceri bonuslarını, özel duyularını ve kişisel özelliklerini kaybeder. Çoklusaldırı olmayan veya sersemletici, delici veya kesici zarar veren yakın dövüş silaı saldırısı eylemlerini kaybeder. Başka bir tür zarar veren bir eylemi veya bir yakın dövüş silaı saldırısı varsa; zarar büyütlü bir nesne gibi bir ekipmandan gelmediği müddetçe o zarar türünden zarar verme yeteneğini de kaybeder.

**Tür.** Kölenin türü bitkiler ve tüm etiketlerini kaybeder.

**Bakış Açısı.** Köle bakış açısızdır.

**Hız.** 2 metreden az olmaması şartıyla kölenin tüm hızı 4 metre azalır.

**Yetenek Puanları.** Kölenin yetenek puanları şöyledir: Zek 2 (-4), Bil 6 (-2), Kar 1 (-5).

**Duyular.** Kölenin, yarıcağı 12 metre olan körgörüğü vardır bu sınırın dışında kördür.

**Durum Bağışıklıkları.** Köle kör olamaz, tılsımlanamaz, korkutulamaz veya felç olamaz.

**Diller.** Köle bildiği tüm dilleri unuttur fakat ahenk sporları kullanan mantarılar tarafından verilen emirlere cevap verir. Köle, en güçlü mantarıdan aldığı emre öncelik verir.

**Saldırıları.** Kölenin zarar vermek için hiçbir aracı yoksa silaısız saldırılar yapmak için yumruklarını veya uzuvlarını kullanabilir. İsabetli bir saldırıda, silaısız saldırı 1z4 + kölenin Güç tamlayıcısı veya köle büyütse 2z4 + kölenin Güç tamlayıcısı kadar sersemletici zarar verir.

## ÖRNEK SPOR KÖLESİ

Burada gösterilen spor kölesine ait puanlar ve bilgiler, ana yaratık olarak bir kulbastıyı kullanmaktadır.

## MANTARIL FİLİZİ

Küçük bitki, adil tarafsız

Zirh Seviyesi 10

Can Puanı 7 (2z6)

Hızı 4 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
8 (-1)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	11 (+0)	5 (-3)

Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 10

Diller ----

Zorluk 0 (10 DP)

**Tehlike Sporları.** Mantarıl zarar aldığından ondan en fazla 96 metre uzaklıkta bulunan tüm mantarılar onun acısını hisseder.

**Güneş Hastalığı.** Mantarıl gün ışığından yetenek kontrolleri, saldırı kontrolleri ve kurtulma kontrollerinde dezavantajı vardır. Doğrudan gün ışığına 1 saatten fazla maruz kalırsa ölü.

## EYLEMLER

**Yumruk.** Yakın Dövüş Silaı Saldırısı: Saldırısı +1, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 1 (1z4-1) sersemletici zarar ve 2 (1z4) zehir zararı.

**Ahenk Sporları (3/Gün).** Mantarılın 4 metre etrafına (4 metre yarıcağı) sporlar yayılır. Bu sporlar köşelerden dönebilir ve sadece hortlak, yapı veya unsur olmayan ve Zek4 puanı 2 ya da daha fazla olan yaratıklara etkiler. Etkilenen yaratıklar birbirlerinden en fazla 12 metre uzaktaayken telepatik olarak iletişim kurabilir. Bu etki 1 saat sürer

## KULBASTI SPOR KÖLESİ

Orta bitki, bakış açısız

Zirh Seviyesi 13 (doğal zirh)

Can Puanı 45 (6z8 + 18)

Hızı 8 m., tırmanma 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

**Zarar Bağışıklıkları** zehir

**Durum Bağışıklıkları** kör olma, tılsımlanma, korkma, felç olma, zehirlenme

**Duyular** körgörüğü 12 m., (bu yarıcağı dışında kördür), edilgen Algı 8

Diller ----

Zorluk 1 (200 DP)

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Spor kölesi iki pençe saldırısı yapar.

**Pençe.** Yakın Dövüş Silaı Saldırısı: Saldırısı +5, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 6 (1z6 + 3) kesici zarar.





## HÜKÜMDAR MANTARIL

Büyük bitki, adil tarafsız

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)

Can Puanı 60 (8x10 + 16)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)

Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 12

Diller —

Zorluk 2 (450 DP)

**Tehlike Sporları.** Mantarıl zarar aldığından ondan en fazla 96 metre uzaklıkta bulunan tüm mantarılın onun acısını hisseder.

**Güneş Hastalığı.** Mantarıl gün ışığından yetenek kontrolleri, saldırı kontrolleri ve kurtulma kontrollerinde dezavantajı vardır. Doğrudan gün ışığına 1 saatten fazla maruz kalırsa ölür.

## YETİŞKİN MANTARIL

Orta bitki, adil tarafsız

Zırh Seviyesi 12 (doğal zırh)

Can Puanı 22 (4x8 + 4)

Hızı 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	7 (-2)

Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 11

Diller —

Zorluk 1/2 (100 DP)

**Tehlike Sporları.** Mantarıl zarar aldığından ondan en fazla 96 metre uzaklıkta bulunan tüm mantarılın onun acısını hisseder.

**Güneş Hastalığı.** Mantarıl gün ışığından yetenek kontrolleri, saldırı kontrolleri ve kurtulma kontrollerinde dezavantajı vardır. Doğrudan gün ışığına 1 saatten fazla maruz kalırsa ölür.

## EYLEMLER

**Yumruk.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +2, erim 2 m., bir hedef. İsalet: 5 (2x4) sersemletici zarar ve 5 (2x4) zehir zararı.

**Sakinleştirici Sporlar (3/Gün).** Mantarıl görebildiği ve kendisinden en fazla 2 metre uzakta bulunan bir yaratığa sporlarını gönderir. Hedef başarılı bir GS 11 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca afallamalıdır. Hedef, her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

**Ahenk Sporları.** Mantarılın 4 metre etrafına (4 metre yarıçap) sporlar yayılır. Bu sporlar köşelerden dönebilir ve sadece hortlak, yapı veya unsursal olmayan ve Zekâ puanı 2 ya da daha fazla olan yaratıkları etkiler. Etkilenen yaratıklar birbirlerinden en fazla 12 metre uzaktayken telepatik olarak iletişim kurabilir. Bu etki 1 saat sürer

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Mantarıl ya halüsinasyon sporlarını ya da sakinleştirici sporlarını kullanır, bunun ardından bir yumruk saldırısı yapar.

**Yumruk.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. İsalet: 8 (3x4 + 1) sersemletici zarar ve 7 (3x4) zehir zararı.

**Canlandırıcı Sporlar (3/Gün).** Mantarıl kendisinden en fazla 2 metre uzakta bulunan bir insanınımının ya da Büyük veya daha küçük boyutlu bir hayvancılın cesedini hedef alır ve ona sporlarını gönderir. 24 saat içerisinde bu ceset bir spor kölesi olarak dirilir. Ceset 1x4 + 1 gün ya da yok edilmeye değin varlığını korur ve bu yolla yeniden diriltilemez.

**Halüsinasyon Sporları.** Mantarıl görebildiği ve kendisinden en fazla 2 metre uzakta bulunan bir yaratığa sporlarını gönderir. Hedef başarılı bir GS 12 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca zehirlenmelidir. Zehirlenen hedef halüsinasyon görürken güçsüzdür. Hedef, her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

**Sakinleştirici Sporlar.** Mantarıl görebildiği ve kendisinden en fazla 2 metre uzakta bulunan bir yaratığa sporlarını gönderir. Hedef başarılı bir GS 11 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca afallamalıdır. Hedef, her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

**Ahenk Sporları.** Mantarılın 4 metre etrafına (4 metre yarıçap) sporlar yayılır. Bu sporlar köşelerden dönebilir ve sadece hortlak, yapı veya unsursal olmayan ve Zekâ puanı 2 ya da daha fazla olan yaratıkları etkiler. Etkilenen yaratıklar birbirlerinden en fazla 12 metre uzaktayken telepatik olarak iletişim kurabilir. Bu etki 1 saat sürer.





## NAGALAR

Nagalar, kadim harabelerde yaşayan, arkışlı ganimetler ve bilgi toplayan bilinçli yılanlardır.

İlk nagalar, artık tarihin karanlığında unutulup gitmiş olan bir insanımsı ırkı tarafından ölümsüz korumalar olmaları için yaratılmışlardır. Bu insanımsı ırkı ortadan kaybolduğunda nagalar, kendilerini efendilerinin ganimetleri ve büyü bilgilerinin haklı varisleri ilan etmişlerdir. Çalışkan ve hırslı olan nagalar, büyü nüseslerinin peşine düşmek veya ender bulunan büyü kitaplarını elde etmek için sıklıkla inlerinden dışarı çıkarlar.

Nagalar zamanın geçmesinden etkilenmez, hastalıktan ölmezler. Öldürülseler dahi bir naganın ölümsüz ruhu birkaç güç içinde, yarım bıraktığı işine kaldığı yerden devam etmek için kendine yeni bir beden yaratır.

**İyi Kalpli Diktatörler ve Vahşi Tiranlar.** Bir naga, bölgesini mutlak bir yetkiyle yönetir. İster iyilikle ister kötülükle yönetsinler, kendilerinin, bölgelerindeki diğer tüm yaratıkların efendileri olduklarına inanırlar.

**Rekabet.** Nagalar ile erbküler arasında uzun süreden beri devam eden bir rekabet bulunmaktadır. Her iki ırk da kendilerini yılanımsı evriminin zirve noktaları olarak görürler. Aralarındaki işbirliğine ender rastlanırsa da nagalar ve erbküler bazen ortak bir hedef için beraber çalışabilirler. Bununla beraber erbküler naganların idaresi altında olmaktan her zaman rahatsız olurlar.

**Ölümsüz Doğa.** Bir naganın havaya, yemeğe, içmeye veya uykuya ihtiyacı yoktur.

## KEMİK NAGA

Erbküler ve nagalar arasındaki savaşın dolayı, erbküler naganların dirilmesini engelleyen bir ayın yaratmışlardır. Bu çürütücü ayın ile yaşayan bir naga, iskeletimsi bir hortlak hizmetkara dönüşür. Bir kemik naga, hayattayken bildiği büyülerin sadece bir kısmını bilir.

## MUHAFİZ NAGA

Bilge ve iyi kalpli olan güzel muhafız nagalar kutsal yerleri korur ve büyü nüseslerinin kötülerin ellerine geçmesini engeller. Gizli kalelerinde büyüleri araştırır ve düşmanlarının tasarladığı kötü planları engelleyecek karşı-planlar yaparlar.

Bir muhafız naga şiddetten hoşlanmaz, davetsiz misafirlerine saldırarak köleleri uyarak uzaklaştırmayı tercih eder. Ancak ısrar ederlerse saldırır, düşmanlarını büyüleri ve zehirli tükürüğüyle etkisiz hale getirir.

## RUH NAGA

Ruh nagalar kasvet ve nefret içinde yaşar, onlara zarar vermiş olan -ya da böyle olduğuna inandıkları- yaratıklardan intikam almak için planlar yaparlar. Sıkıntı verici mağaralarda veya harabelerde yaşayan ruh nagalar kendilerini yeni büyüler geliştirmeye ve ölümlülerden kölele yapmaya verilir ki bu kölelerin onların her zaman etrafında bulunurlar. Bir ruh naga düşmanlarını tıslamamayı sever, kendin böylece kendine çeker ve zehirli dişleriyle onu ısırır.



## KEMİK NAGA

*Büyük hortlak, adil kötü*

**Zırh Seviyesi 15** (doğal zırh)  
**Can Puanı 58** (9x10 + 9)  
**Hızı 12 m.**

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	15 (+2)	16 (+3)

**Zarar Başlıksızlıkları** zehir

**Durum Başlıksızlıkları** tıslanma, bitkinlik, felç olma, zehirlenme

**Duyular** karagörü 24 m., edilgen Algı 12

**Diller** Ortak Lisan'a ek olarak bir dil daha

**Zorluk 4** (1.100 DP)

**Büyüyapmak.** Naga 5. Seviyeli büyü yapıcısıdır (büyü kurtulma GS'si 12, büyüü saldırılara +4). Büyüleri yapmak için sadece sözel bileşene ihtiyacı vardır.

Eğer naga hayattayken bir muhafız nagaysa büyü yapma yeteneği Bilgelik'tir ve şu ruhani büyülerini hazırlamıştır:

**Büyümsüler** (istediği an): *abraz, kutsal alev, onarma*

1. Seviye (4 hazne): *emir, inanç kalkını*

2. Seviye (3 hazne): *kişiyi durdur, zihin okuma*

3. Seviye (2 hazne): *lanet bahşet*

Eğer naga hayattayken bir ruh nagaysa büyü yapma yeteneği

Zekâ'dır ve şu sihirbaz büyülerini hazırlamıştır:

**Büyümsüler** (istediği an): *ayaz ısıyı, büyü el, küçük illüzyon*

1. Seviye (4 hazne): *kişiyi tıslama, uyu*

2. Seviye (3 hazne): *kişiyi durdur, zihin okuma*

3. Seviye (2 hazne): *şimşek*

## EYLEMLER

**Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +5, erim 4 m., bir yarattı. **Isabet:** 10 (2x6 + 3) delici zarar ve 10 (3x6) zehir zararı.

"EĞER BENİ YOK EDEBİSEN GERİ  
DÖNERİM VE DEĞER VERDİĞİN  
HERKESE BUNUN BEDELİNİ ÖDER."  
...RUH NAGA,  
EXPLICITA DEFICUS

## RUH NAGA

Büyük canavarımsı, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)  
Can Puanı 75 (10z10 + 20)  
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Kurtulma Kontrolleri Çev +6, Bün +5, Bil +5, Kar +6  
Zarar Bağışıklıkları zehir  
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, zehirlenme  
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algi 12  
Diller Cehennemce, Ortak Lisan  
Zorluk 8 (3.900 DP)

**Yenilenme.** Eğer naga ölürse 1z6 gün içinde tüm can puanlarına sahip olarak yaşama geri döner. Bu özelliğin işlemlerini sadece bir dilek buyusu engelleyebilir

**Büyüyapmak.** Naga 10. Seviyeli büyü yapıcisıdır. Büyü yapma yeteneği Zekâ'dır (büyü kurtulma GS'si 16, büyüü saldırılara +6). Büyüleri yapmak için sadece sözel bileşene ihtiyacı vardır. Şu sihirbaz büyülerini hazırlamıştır:

Büyümsüler (istediği an): *ayaz ısınu, büyüü eli, küçük illüzyon*

1. Seviye (4 hazne): *büyüyü tespit et, kişiyi tılsımla, uyu*
2. Seviye (3 hazne): *kişiyi durdur, zihin okuma*
3. Seviye (3 hazne): *sunefesi, şimşek*
4. Seviye (3 hazne): *boyut kapısı, çürüt*
5. Seviye (2 hazne): *kişiyi hükmet*

## EYLEMLER

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +7, erim 4 m., bir yaratık  
İsabet: 7 (1z6 + 4) delici zarar ve hedef bir GS 13 Bünnye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 31 (7z8) zehir zarar almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almaldır.

## MUHAFAZ NAGA

Büyük canavarımsı, adil iyi

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)  
Can Puanı 127 (15z10 + 45)  
Hızı 46 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	19 (+4)	18 (+4)

Kurtulma Kontrolleri Çev +8, Bün +7, Zek +7, Bil +8, Kar +8  
Zarar Bağışıklıkları zehir  
Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, zehirlenme  
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algi 14  
Diller Göksel, Ortak Lisan  
Zorluk 10 (5.900 DP)

**Yenilenme.** Eğer naga ölürse 1z6 gün içinde tüm can puanlarına sahip olarak yaşama geri döner. Bu özelliğin işlemlerini sadece bir dilek buyusu engelleyebilir.

**Büyüyapmak.** Naga 11. Seviyeli büyü yapıcisıdır. Büyü yapma yeteneği Bilgelik'tir (büyü kurtulma GS'si 16, büyüü saldırılara +6). Büyüleri yapmak için sadece sözel bileşene ihtiyacı vardır. Şu ruhani büyülerini hazırlamıştır:

Büyümsüler (istediği an): *abrar, kutsal alev, onarma*

1. Seviye (4 hazne): *emir, inanç kalkını, yaraları iyileştir*
2. Seviye (3 hazne): *kişiyi durdur, sakinleştir*
3. Seviye (3 hazne): *lanet bahset, uzak his*
4. Seviye (3 hazne): *hareket özgürlüğü, sürgün*
5. Seviye (2 hazne): *alevli saldırı, ödev*
6. Seviye (1 hazne): *gerçek görüş*

## EYLEMLER

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +8, erim 4 m., bir yaratık  
İsabet: 8 (1z8 + 4) delici zarar ve hedef bir GS 15 Bünnye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 45 (10z8) zehir zarar almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almaldır.

**Zehir Tükür.** Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırıya +8, mesafe 6/12 m., bir yaratık  
İsabet: Hedef bir GS 15 Bünnye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 45 (10z8) zehir zarar almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almaldır.



## KÂBUS

Büyük buk, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)

Can Puanı 68 (8z10 + 24)

Hızı 24 m., uçma 36 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Zarar Bağışıklıkları atış

Duyular edilgen Algı 11

Diller Cehennemceyi, Ortak Lisani ve Şeytancıyı anlar ama konuşamaz

Zorluk 3 (700 DP)

**Ateş Direnci İhsanı.** Kabus, binicisine ateş zararına karşı direnç verir.

**Aydınlatma.** Kâbus 4 metre yarıçapındaki bir alanı parlak ışıkla ve bunun ötesindeki 4 metrelik alanı da alacakaranlık ile aydınlatır.

## EYLEMLER

**Taynaklar.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. İsbet: 13 (2z8 + 4) sersemetici zarar ve 7 (2z6) ateş zararı.

**Aral Geçiş.** Kâbus ve ondan en fazla 2 metre uzaklıkta bulunan, gönüllü olan en fazla üç yaratık büyüleri olarak Asıl Âlem'den Aral Âlem'e veya Aral Âlem'den Asıl Âlem'e geçebilir.

## KÂBUS

Bir kâbus, dumanlar içinde görünür; yeleşi, kuyruğu ve toynakları alevlere bürünmüştür. Yaratığın bu dünyaya ait olmadığını gösteren siyah biçimi olağüstü bir hızla hareket eder, bir kükürt bulutu içinde ortaya çıktığı gibi gözden kaybolur.

**Korku Bineği.** "Zebani atı" veya "cehennem atı" da denilen kâbuslar, çok nadir karşılaşılan kötü yaratıklar için binek olarak hizmet eder, zebanileri, şeytanları, ölümlü savaşçıları, markumları, gece cadaloglarını ve başka kötü ve iğrenç yaratıkları taşırlar. Bukumsu bir atı andıran kâbusların alev alev yanan kırmızı gözleri kötücül bir zekânın varlığına işaret eder.

Bir kâbus Aşağı Âlemler'den çağrılabilir ama vardığında yemek olarak yemesi için değerli bir kurban sunulmazsa hizmet ettiği yaratığa hiçbir özel sadakat göstermez.

**Bir Kâbus Yaratmak.** Kâbuslar çoklu evrende doğal olarak ortaya çıkmazlar. Tulparlardan yaratılmaları gerekir. Kâbusu yaratacak ayın, bir tulparın kanatlarının işkenceyle koparılmasını içermektedir ki böylece bu soylu yaratık çıktığı acıdan dolayı aklını yitirsin ve kara büyü ile kötücül bir yaratığa dönüştürülsün.





## Hiçik

Orta sapıncı, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)

Can Puanı 45 (6z8 + 18)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	8 (-1)

Beceriler Arkış +3, Sezgi +4, Algı +2, Gizlilik +5

Duyular gerçekgörü 48 m., edilgen Algı 12

Diller Karanlıkaltıca

Zorluk 2 (450 DP)

**Güçlü Görme.** Hiçlin, görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Hiçik iki pençe saldırısı yapar.

**Pençe.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef. İsbet: 6 (126 + 3) kesici zarar.

**Çürüten Bakış.** Hiçik, kendisinden en fazla 12 metre uzakta bulunan ve görebildiği bir yaratığı hedef alır. Hedef bu büyüye karşı başarılı bir GS 12 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 10 (3z6) çürütücü zarar almalıdır

**Garip Sezgi.** Hiçik, kendisinden en fazla 12 metre uzakta bulunan ve görebildiği bir yaratığı hedef alır. Hedef, hiçlin Bilgelik (Sezgi) becerisine karşı kendi Karizma (Aldatma) becerisini kullanarak bir çekişme yapmalıdır. Eğer çekişmeyi hiçik kazanırsa büyülu olarak hedef hakkında bir gerçek veya hedefin bir sırrını öğrenir. Eğer hedef bilsimlanmaya karşı bağışıkysa bu çekişmeyi otomatik olarak hedef kazanır.

## Hiçik

Nefret dolu bir göz karışıklıkla içinden bakıyor; parlaklığı garip bir zekâya ve rahatsız edici bir kötülüğe işaret ediyor. Bir hiçik çoğu zaman sadece izlemekle yetinir, karşısına çıkan yaratıcı inceler ve değerlendrir. Şiddete başvurduğunda düşmanlarının etini çürüterek kemiklerinden ayırmak için korkutucu bakışını kullanır.

**Lanetli Arkışçılar.** Bazı sihirbazlar birer ilah olmak isterler. Bazıları da kendilerini arkış gizemleri ortaya çıkarmaya adanlar. İşte bunların bir kısmı, bazı dünyalarda eskiden bir hortlakken artık bir ilah, daha doğrusu sırların ilahı konumuna yükselmeyi başaran Vecna tarafından geride bırakılmış büyü nedeniyle çarpık, ürkünç canavarlara dönüşürler. Hiçikler eski yaşamlarına dair hiçbir şeyi hatırlamaz, eski karakterlerinden hiçbir şeyi korumazlar. Gölgede yaşar, büyü bilgisi bakımından zengin olan yerlere anlamadıkları anılar ve güdüler nedeniyle çekilirler.

**Kara Kâhinler.** Hiçikler, başka yaratıklardan bilgi edinmelerini sağlayan garip, büyülu bir sezgiye sahiptirler. Bu yetenek onlara, sırlara ve unutulmuş bilgilere dair eşsiz bir anlayış yeteneği verir. Öğrendiklerini bir bedel karşılığında paylaşabilirler. Bir hiçik büyülu nesneleri her şeyden çok ister. Ondan bir şeyler öğrenmek isteyen yaratıkların elindeki bu türden nesneleri büyük bir açgözlülükle kabul eder.

**Büyülu Yerlerin Asalakları.** Hiçiklerin arkış okullarına ve zengin büyü eğitimi veren yerlere sızdıkları herkes tarafından bilinir. Buralara çekilmelerinin nedeni, eski hallerine geri dönmelerini sağlayacak bir yöntem böyle yerlerde bulunabileceğine dair sahip oldukları muğlak bir andır. Bunu belli bir amaç olarak görmemek gerekir. Daha doğrusu bir tür güdüdür. Bazı akıllı hiçikler bu durumun farkındadır. Bunun, aptallıklarının sonucunda öğrenmeleri gereken bir ders olduğunu, daha fazla arkışlı sırrı öğrenmek için onları güdüleyen sahte bir umut olduğunu bilirler.



## DİVLER

Divler düşük bir zekâya ama güçlü bir bedene sahiptirler. Yağma yaparak, çöp ve leş arayarak veya zevk için öldürerek yaşarlar. Ortalama bir yetişkin 3 ila 4 metre arasında bir boya ve 500 kilograama varan bir ağırlığa sahiptir.

**Asabiler.** Divler asabi olmalarıyla tanınırlar. En ufak bir yanlış anlaşılma dahi gözlerini kan bürür. Hakaretler ve küfürler onları anında sinirden deliye döndürür. Aynı etkiyi hırsızlık, onlara çarpma, dürtme, vurma, gülme, taklit etme hatta sadece onlara bakma bile yapabilir. Kızan bir div etrafında kırıp dökerek bir şey kalmayıncaya değin ortalığı birbirine katar.

**Vahşi Oburlar.** Divler neredeyse her şeyi yerler ama özellikle cücelerin, buçuklukların ve elflerin tadını çok severler. Mükün olduğunda yemek ve eğlenceyi birleştirir, onları yemeden önce avlarını kovalarlar. Bir div karınını doyurduktan sonra geride yeterli kadar malzeme kaldıysa, yemeğinin derisinden giysi ve kemiklerinden de kolye yapabilir. Bir ölümcül ve iğrenç el işleri div kültürünün zirvesidir.

**Ağgözlü Koleksiyoncular.** Bir divin gözü, başkalarına ait eşyaları gördüğünde hırsla parlar. Divler yanlarında kaba çantalar taşır. Bunların içinde kurbanlarından aldıkları "ganimetler" bulunur. Bu ganimetler ezilmiş miğferler, küflü bir peynir dilimi, pelerin gibi birbirine bağlanmış hayvan kürkleri veya ciyaklayan, çamur kaplı bir domuz olabilir. Divler bunlara ek olarak altın ve gümüş parıltısını da severler. Bir avuç sikke için birbirleriyle kavga etmekten çekinmezler. Akıllı yaratıklar, altın veya onların kullanabileceği ve onların boyuna uygun silahlar vererek bir divin güvenliğini kazanabilirler.

**Efsanevi Aptallık.** Az sayıdaki div ona kadar sayabilir. On parmağı göztütün ötünde olsa bile bunu başaran azdır. Çoğu div ilkel bir Devce konuşur ve arada bir Ortak Lisan'dan sözcükleri de araya serpiştirirler. Divler söylenene inanır ve kandırması kolay yaratıklardır. Ama anlamadıkları şeyleri karar veya parçalarlar. Tatlı dilli düzenbazlar onlarla laf dalaşına girer ve divlere sözcüklerini yedirmeyi başarabilir -ama karşılık olarak onlar tarafından yenirler.

**İlkel Gezginler.** Divler hayvan postlarına büründür, alet ve silah olarak kullanmak için kökledikleri ağaçları kullanırlar. Avlanmak için taş uçlu mızraklar yaparlar. Kendilerine bir in inşa etmeye karar verdiklerinde medeni dünyanın sınırlarına yakın olan yerleri seçer, korunmasız çiftçileri yağmalar, hayvanlarını yer, ambarlarını boşaltırlar.

Divler, bir baraka veya yalnız bir çiftlik evi buluncaya değin mağaralarda, ağaçların altında uyurlar. Böyle bir yer bulduklarında içindikleri öldürür ve orayı kendilerine in yaparlar. Bir div sıklığında veya acıkığında ininden dışarı çıkar ve önüne çıkan her şeye saldırır. Yaşadığı yerdeki tüm besin kaynaklarını tüketen bir div ancak bundan sonra oradan ayrılır.

## Div

Büyük dev, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 11 (post zırh)  
Can Puanı 59 (7z10 + 21)  
Hızı 16 m.

GOÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 8  
Diller Ortak Lisan, Devce  
Zorluk 2 (450 DP)

## EYLEMLER

**Büyük Tokmak.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +6, erim 2 m., bir hedef. İsbet: 13 (2z8 + 4) sersemlerli zarar.

**Fırlatılan Mızrak.** Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırısı +6, erim 2 m. veya mesafe 12/48 m., bir hedef. İsbet: 11 (2z6 + 4) delici zarar.

"GÖRDÜĞÜM. EN. KOTU. DAVSÇILAR."  
—İNEÇİ BİLMECEFLİT, DİVLER HAKKINDA

**Div Çeteleri.** Divler bazen küçük, göçebe gruplar kurarlar ama gerçek bir kabile duygusundan yoksundurlar. Bir çete başka bir çeteye karşılaştığında, sayısını arttırmak için karşı tarafa saldırabilir. Bununla beraber genellikle savaşmak yerine serbestçe üye alışverişi yapmayı tercih ederler. Özellikle üye alan tarafın elinde taze yemek ve yeni silah varsa.

Divler, mümkün olduğunda, kendilerinden daha zayıf yaratıkları avlamak veya onlara patronluk taslamak için diğer yaratıklarla çeteler kurabilirler. Obotumsularla, orklarla ve trollerle işbirliği yapar ve devlere resmen taparlar. Devlerin karışık sosyal yapıları söz konusu olduğunda (kiliv olarak bilinir), divler en alt düzeydeki devlerin altında yer alırlar. Sonuç olarak bir div, bir devin neredeyse istediği her şeyi yapar.

## YARI-DİV (OGRİLLON)

Bir div, bir insan, kocobot, öcölaiya veya bir orkla çiftleştiğinde sonuç hemen her zaman bir yarı-div olur. (Divler cücelerle, buçukluklarla veya elflerle çiftleşmezler. Onları yerler.) İnsan anneler bir yarı-div doğurduktan sonra nadiren hayatta kalırlar.

Bir div ve ork çocuğuna da yarı-div denir. Yetişkin bir yarı-div ortalama olarak 2,5 metre uzunluğa ve 200 kilogram ağırlığa sahiptir.



### YARI-DİV

Büyük dev, herhangi kaotik bakış açısı

Zırh Seviyesi 12 (post zırh)

Can Puanı 30 (4210 + 8)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	7 (-2)	9 (-1)	10 (+0)

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 9

Diller Ortak Lisan, Devce

Zorluk 1 (200 DP)

### EYLEMLER

**Savaş Baltası.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 12 (2z8 + 3) kesici zarar veya iki elle kullanılıyorsa 14 (2z10 + 3) kesici zarar.

**Fırlatılan Mızrak.** Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırıya +5, erim 2 m. veya mesafe 12/48 m., bir hedef. İsabet: 10 (2z6 + 3) delici zarar.

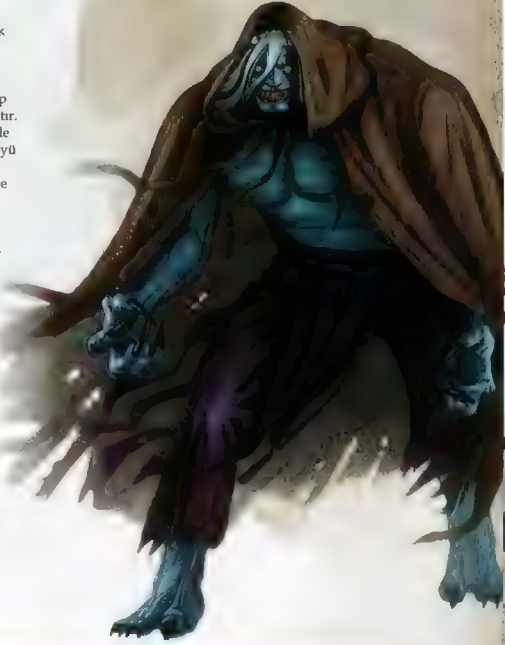


# ONİ

Ninnilere bakılacak olursa oniler, yetişkinlerin olduğu kadar çocukların da kâbuslarına musallat olan korkutucu öcülerdir. Bununla beraber onlar aslında son derece gerçek ve her zaman açlardır. İnsan bebeklerini özellikle lezzetli bulurlar. Oniler mavi veya yeşil derili, kara saçlı ve alınlarından bir çift kısa boynuz çıkan zebanimsi divlere benzerler. Gözleri, delip geçici beyaz göz bebeklerine sahip bir çift siyah kuyu gibidir; dişleri ve pençeleri de simsiyahtır.

**Gece Avcıları.** Gün ışığında bir oni, karanlık çöktüğünde ihanet etmeyi planladıklarının güvenini kazanmak için büyü sayesinde gerçek biçimini gizler. Bu yaratıklar boyutlarını olduğu kadar biçimlerini de değiştirir, geçtikleri şehirler ve kasabalarda insanımsular olarak görünürler. Kendilerini yolcular, oduncular veya uzaklarda yaşayan birisi olarak tanıtır. Oni bu biçimindeyken bir yerleşim yerindeki insanımsıları öğrenir sonra da içlerinden bazıları kaçırıp yemek için planlar yapmaya başlar.

**Büyülü Divler.** Doğal büyü yapma yeteneklerinden dolayı onilere bazen div büyücüler de denir. Gerçek divlerle aralarında çok uzaktan bir akrabalık olsa da divlerin, ihtiyaç halinde kötü yaratıklarla ittifak kurma özelliğine sahiptirler. Öyle yapması kazanç veya rahat, korunaklı bir ev sağlıyorsa oni, bir efendiye hizmet edebilir. Oniler büyüyü her şeyden çok isterler ve işe yarar büyülü nesneler karşılığında kötü sihirbazlara ve cadalozlara hizmet edebilirler.



MUM SÖNÜK, KAPİ KİLİTLİ,  
AÇ ONİ AVLANIR GECELERİ.  
KÜÇÜK ÇOCUK, SAKLAN VE TITRE,  
ONİNİN İSTEDİĞİ SADECE EĞLENCE.

PENÇESİNİN KAPIDAKİ SESİNİ DİNLE,  
GÖLGESİNİN YERDEN GEÇMESİNİ GÖZLE.  
ÇOK YAR HAVANIN AYDINLANMASINA,  
KAÇIN ONİNİN ÇÜLÜŞÜNDEN, TA KI GÜNEŞ DOĞANA.

—BİR NİNİ

## ONİ

Büyük dev, adil kötü

Zırh Seviyesi 16 (zincir zırh)

Can Puanı 110 (12x10 + 39)

Hızı 12 m., uçuş 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	15 (+2)

Kurtulma Kontrolleri Çev +3, Bün +6, Bil +4, Kar +5

Beceriler Arkış +5, Aldatma +8, Algi +4

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algi 14

Diller Ortak Lisan, Devec

Zorluk 7 (2.900 DP)

**Doğal Büyüyapımı.** Oni'nin doğal büyü yapma yeteneği Karızma'dır (büyü kurtulma GS'si 13). Onu şu büyüler hiçbir maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın doğal olarak yapabilir:

İsteddiği an: görünmezlik, karanlık

1/gün: gazol, kişiyi tılsımla, soğuk koni, yuy

**Büyülü Silahlar.** Oninin silah saldırıları büyüdür.

**Canlanma.** Oninin en az 1 can puanı varsa sırasının başında 10 can puanını geri kazanır.

## EYLEMLER

**ÇöküşSaldırı.** Oni ya pençeleriyle ya da kılıcı mızrağıyla iki saldırı yapar.

**Pençe (Sadace Oni Biçiminde).** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 8 (1z8 +4) kesici zarar.

**Kılıcı Mızrak.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırıya +7, erim 4 m., bir hedef. İsabet: 15 (2z10 +4) kesici zarar veya Küçük veya Orta biçimindeyse 9 (1z10 +4) kesici zarar.

**Biçim Değiştir.** Oni büyülu olarak Küçük veya Orta boyutlu bir insanımsıya, Büyük boyutlu bir deve veya kendi asıl biçimine dönüşebilir. Boyutu hariç olmak üzere oyun bilgileri ve puanları aynı kalır. Dönüşen tek ekipmanı kılıcı mızrağıdır. Bunun nedeni insanımsı biçimindeyken de onu kullanabilmesi içindir. Eğer oni ölürsse gerçek haline geri dönerken kılıcı mızrağı da normal boyutuna geri döner.



## SIZIKLAR

Sızıklar karanlığı sever, parlak ışıklardan ve aşırı sıcaklıklardan kaçınırlar. Nemli yer altında akarak ilerler, eritilip çözülecek tüm yaratıkları hazmederler. Yerde kayar, duvarlardan ve tavanlardan damlayarak geçer, yerin altında bulunan havuzlara yayılır ve çatlıklardan sıkışarak kurtulurlar. Bir maceracının bir sızıkla karşılaştığına dair ilk uyarısı asidik dokunuşun can yakan sızısıdır.

Sızıklar harekete ve ısıya çekilirler. Organik maddeler onları besler ve besin kaynakları azaldığında pislikler, mantarlar, sakatlarla ve çöple idare ederler. Deneyimli kâşifler bilir ki inanılmaz derecede temiz olan bir tünel, büyük ihtimalle yakınlarında bir sızık ini bulunduğuna işaret eder.

**Yavaş Ölümler.** Bir sızık, avını yavaşça öldürür. Siyah puding ve jelatin küpü gibi bazı sızık türleri, kaçmasını engellemek için avının etrafını sararak onu hapseder. Bu işkenceli ölümün tek kötü yanı, kurbanın arkadaşlarının çok geç olmadan onu kurtarabilecek durumda olmalarıdır.

Her sızık türü her türden maddeyi sindiremediği için bazılarının titreyen bedenlerinin içinde paralar, metal ekipmanlar, kemikler ve diğer "enkaz" parçaları sanki havada asılı kalmış gibi süzülür. Avlanan bir sızık, katilleri için değerli bir ganimet kaynağı olabilir.

**Habersiz Hizmetkârlar.** Bir sızık başka bir yaratıkla ittifak kurmasını sağlayacak zekâdan yoksun olsa da sızığın beslenme ihtiyacının farkında olan başkaları, onu işlerine yarayabileceği bir yere çekebilir. Akıllı canavarlar geçitleri korusunu veya çöpleri tüketeni diye sızıkları etraflarında tutarlar. Benzer şekilde bir sızık, bir çukur tuzağının içine girmeye teşvik edilebilir. Burada, onu yakalayanlar tarafından uygun şekilde ve sıklıkla beslenirse sızık kendini tuzağa düşürenlerin peşinden gitmez, tuzağa düşen yaratıklar veya maceracılarla beslenir. Kurnaz yaratıklar bir sızığın belirli bir tünel veya odadan çıkmasını engellemek için dikkatlice yerleştirilmiş meseleler ve alevli mangallar kullanır.

**Juiblex'in Tohumları.** Iggywilo'nun Zebanomikonu ve diğer kaynaklara göre sızıklar zebani efendisi Juiblex'in parçaları veya yavrularıdır. Gerçek olsun ya da olmasın Yüzsüz Efendi sızıkları kontrol altına alabilen ve onlara biraz da olsa zekâ verebilen az sayıdaki varlıktan biridir. Sızıkların çoğu zaman taktik kullanma veya kendini koruma gibi dürtüleri yoktur. Doğrudan ve önceden tahmin edilebilir şekilde saldırır, acımasız şekilde avlarını yerler. Bununla beraber Juiblex'in kontrolü altındayken bilinç sahibi ve kötü niyetle dolu olduklarına dair işaretler gösterirler.

**Sızığın Doğası.** Sızığın uykuya ihtiyacı yoktur.

### AYRIT: ZİHNONİK GRİ SIZIK

Uzun süre hayatta kalmış olan bir gri sızık, evrim geçirip eskisine kıyasla daha zeki olabilir ve kısıtlı zihnonik yeteneklere kavuşabilir. Bu duruma zihin yüzücüler gibi zihnonik yaratıkların yakınında yaşayan gri sızıklar arasında sıklıkla rastlanmaktadır. Kı sızıkların zihnonik yetenekleri hissedebildiğini ve onları taklit edebildiğini göstermektedir.

Zihnonik gri sızığın Zekâ puanı 6'dır (-2) ve fazladan şu eylemleri

sahiptir

**Zihnonik Darbe (Yenilenir 5-6).** Sızık, kendisinden en fazla 24 metre uzakta bulunan ve duyularıyla algılayabildiği bir yaratığı hedef alır. Hedef bir GS 10 Zekâ kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 10 (3z6) zihinsel zarar, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almaktadır

## SIYAH PUDİNG

Bir siyah puding yapışkan, siyah çamurdan oluşmuş kabarık bir tümseğe benzer. Alacakaranlık tünellerde neredeyse bir gölge lekesi gibi görünür.

Siyah puding üzerinden geçen et, tahta, metal ve kemik çözünür. Taş ise hiç zarar almaz, hatta tertemiz bir şekilde geride kalır.

## JELATİN KÜPÜ

Jelatin küpleri sessizce, önceden tahmin edilebilir yollarında daireler çizerek zindanları didik didik arar, arkalarında ayna kadar temiz yollar bırakırlar. Kemikleri ve diğer maddeleri oldukları gibi bırakırken canlı dokuyu sindirirler.

Bir jelatin küpü tamamen saydam olduğu için saldırana kadar onu fark etmesi zordur. Karnını iyice doyurmuş olan bir tanesi ise bu duruma istisna teşkil eder çünkü kurbanlarının kemikleri, paraları ve diğer eşyaları sanki havada asılmış gibi jelatin küpünün içinde dururlar.

## GRİ SIZIK

Bir gri sızık kaos tarafından sıvılaştırılmış taştır. Hareket ettiğinde, saldırmaya hazır ama akışkan bir yılan gibi kıvrılarak ilerler.

## SARI JÖLE

Sarı jöleler, avlarının peşinde kapıların altlarından ve dar çatlaklardan geçebilen sarımsı, şekilsiz kütlelerdir. Kalabalık düşmanlardan kaçınacak kadar zekâya sahiptirler.

Bir sarı jöle avını güvenli bir mesafeden takip eder. Sindirim enzimleri eti kısa sürede çözer ama kemik, tahta ve metal gibi başka maddeler üzerinde etkisizdir.

## SIYAH PUDİNG

Büyük sızık, bakiş açısı

Zırh Seviyesi 7

Can Puanı 85 (10x10 + 30)

Hızı 8 m., ırmanma 8 m

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	5 (-3)	16 (+3)	1 (-5)	6 (-2)	1 (-5)

Zarar Bağışıklıkları asit, soğuk, yıldırım, kesici

Durum Bağışıklıkları kör olma, tılsımlanma, sağır olma, bitkinlik, korkma, yere düşme

Duyular korgörü 24 m. (bu yarıçapın dışında kördür), edilgen Algı 8

Diller -----

Zorluk 4 (1.100 DP)

**Şekilsiz.** Puding, sıkışmadan, 2 santimetreden geniş olan yerlerden geçebilir.

**Çürüten Biçim.** Pudingden en fazla 2 metre uzaklıkta bulunurken ona dokunan veya bu uzaklıktan ona bir yakın dövüş silahı saldırısı yapan bir yaratık 4 (1z8) asit zarar alır. Pudinge saldırmada kullanılan, metalden veya tahtadan yapılmış herhangi bir büyüsz silah çürür. Bu

silah pudinge zarar verdikten sonra zarar zarlarına, daimi ve birikmeli (kümülatif, toplanarak artan) -1 ceza alır. Eğer bu ceza -5'e ulaşır silah yok olur. Pudinge isabet eden, metalden veya tahtadan yapılmış büyüsz mühimmat da pudinge zarar verdikten sonra yok olur.

Puding 1 turda (savaşın bir turunda, yani altı saniyede bkr. Oyuncunun El Kitabı, s. 189 "Savaş Düzeni") 5 santimetre kalınlığındaki büyüsz tahtayı veya metali yiyebilir.

**Örümcek ayağı.** Puding, baş aşağı halde tavanlar da dâhil olmak üzere yetenek kontrolü yapmaksızın zor yüzeylere ırmanabilir.

## EYLEMLER

**Uzuv. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +5, erim 2 m., bir hedef. **Isabet:** 6 (1z6 + 3) sersemletici zarar ve 18 (4z8) asit zararı. Buna ek olarak hedef tarafından giyilen büyüsz zırh kısmen çözünür ve sağladığı ZS'ye daimi ve birikmeli -1 ceza alır. Eğer bu ceza zırhın ZS'sini 10'a düşürürse, zırh yok olur.

## TEPKİLER

**Ayrı.** Boyutu Orta veya daha büyük olan bir puding, yıldırım veya kesici zarara maruz kalırsa ve en az 10 can puanı varsa iki yeni pudinge ayrılır. Her yeni pudingin can puanları, asil pudingin can puanının yarısıdır (küsüratı aşağı yuvarla). Yeni pudingler, asil pudingden bir boyut küçüktür.





"ZINDANIN ZEMİNİ PÜRÜZSÜZ VE TERTEMLİDİR. DİKKATİNİZİ  
İLK BUNUN ÇEKİŞİ GEREKİRDİ."  
-YASTER BOŞTUKALEM'İN DAĞALTI'NA YAPTIKLARI  
İLK KEŞİF GEZİSİNDE TUTTUĞU GÜNLÜĞÜNDEN

## JELATİN KÜPÜ

Büyük sızk, bakış açısız

Zırh Seviyesi 6

Can Puanı 84 (8x10 + 40)

Hızı 6 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
14 (+2)	3 (-4)	20 (+5)	1 (-5)	6 (-2)	1 (-5)

Durum Başışıklıkları kör olma, tılsımlanma, sağır olma, bitkinlik, korkma, yere düşme

Duyular körgörüşü 24 m. (bu yarıçapın dışında kördür),  
edilgen Algı 8

Diller ----

Zorluk 2 (450 DP)

**Sızık Küpü.** Küp, alanının tamamını kaplar. Diğer yaratıklar onun alanına girebilir. Ama böyle yapan bir yaratık küpün Yutma eylemine maruz kalır ve kurtulma kontrolünde dezavantajı olur.

Küpün içindeki yaratıklar görünür durumdadır ama tam sipere sahiptir.

Küpten en fazla 2 metre uzaklıkta bulunan bir yaratık eylemini kullanarak küpün içindeki bir yaratığı veya nesneyi dışarı çıkarabilir. Böyle yapmak başarılı bir GS 12 Güç kontrolü gerektirir ve bu işe girişen yaratık 10 (3z6) asit zararı alır.

Küp, içinde aynı anda sadece bir Büyük yaratığı ya da dört Orta boyutlu yaratığı tutabilir.

**Saydam.** Ortalık yerde duran ama ne saldırmış ne de hareket etmiş olan bir küpü görmek için başarılı bir GS 15 Bilgelik (Algı) kontrolü gerekir. Küpün farkında olmadan onun kapladığı alana girmeyi deneyen bir yaratık, küp tarafından baskına uğramıştır.

## EYLEMLER

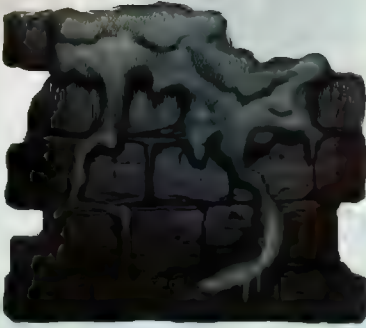
**Uzun. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef İsabet: 10 (3z6) asit zararı.

**Yutma.** Küp, hızı kadar ilerler. Böyle yaparken Büyük veya daha küçük boyutlu yaratıkların alanına girebilir. Küp ne zaman bir yaratığın alanına girse bu yaratık GS 12 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalıdır.

Kurtulma kontrolünde başarılı olan yaratık 2 metre geriye doğru itilmeyi veya küpün kenarına itilmeyi seçebilir. İtilmeyi seçmeyen bir yaratık kurtulma kontrolünde başarısız olmanın etkilerine maruz kalır.

Kurtulma kontrolünde başarısız olunması halinde küp, yaratığın alanına girer, bu yaratık 10 (3z6) asit zararı alır ve yutulmuştur. Yutulan yaratık nefes alamaz, durumu kısıtlanmıştır ve küpün her sırasının başında 21 (6z6) asit zararı alır.

Yutulan bir yaratık kurtulmak için eylemini kullanarak GS 12 Güç kontrolü yapabilir. Başarılı olursa yaratık kaçır ve küpten en fazla 2 metre uzakta bulunan kendi seçtiği bir alana girer.



## Gri Sızık

Orta sızık, bakış açısı

Zırh Seviyesi 8

Can Puanı 22 (3z8 + 9)

Hızı 4 m., tırmanma 4 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
12 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	1 (-5)	6 (-2)	2 (-4)

Beceriler Gizlilik +2

Zarar Dirençleri asit, soğuk, ateş

Durum Bağışıklıkları kör olma, tılsımlanma, sağır olma, bitkinlik, korkma, yere düşme

Duyular körgörüşü 24 m. (bu yarıçapın dışında kördür), edilgen Algı 8

Diller ----

Zorluk 1/2 (100 DP)

**Şekilsiz.** Sızık, sıkışmadan, 2 santimetreden geniş olan yerlerden geçebilir.

**Metali Çürüt.** Sızığa vuran, metalden yapılmış tüm büyüsz silahlar çürür. Silah, isabet halinde zarar verdikten sonra zararlarına daimi ve birikimli -1 ceza alır. Eğer bu cezaların toplamı -5 olursa silah yok olur. Metalden yapılmış büyüsz mühimmat da sızığa zarar verdikten sonra yok olur.

Sızık 1 turda 5 santimetre kalınlığındaki büyüsz metali yiyebilir.

**Sahite Görünüm.** Sızık hareketsizken yağlı bir su birikintisinden veya nemli kayalardan ayırt edilemez.

## EYLEMLER

**Uzuv. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. **Isabet:** 4 (1z6 + 1) sersemetlici zarar ve 7 (2z6) asit zararı. Buna ek olarak hedef tarafından giyilen büyüsz zırh kısmen çözünür ve sağladığı ZS'ye daimi ve birikimli -1 ceza alır. Eğer bu ceza zırhın ZS'sini 10'a düşürürse, zırh yok olur.

## SARI JÖLE

Büyük sızık, bakış açısı

Zırh Seviyesi 8

Can Puanı 45 (6z10 + 12)

Hızı 4 m., tırmanma 4 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	6 (-2)	14 (+2)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

Zarar Dirençleri asit

Zarar Bağışıklıkları yıldırım, kesici

Durum Bağışıklıkları kör olma, tılsımlanma, sağır olma, bitkinlik, korkma, yere düşme

Duyular körgörüşü 24 m. (bu yarıçapın dışında kördür), edilgen Algı 8

Diller ----

Zorluk 2 (450 DP)

**Şekilsiz.** Jöle, sıkışmadan, 2 santimetreden geniş olan yerlerden geçebilir.

**Örümcek Ayağı.** Jöle, baş aşağı halde tavanlar da dâhil olmak üzere yetenek kontrolü yapmaksızın zor yüzeylere tırmanabilir.

## EYLEMLER

**Uzuv. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. **Isabet:** 9 (2z6 + 2) sersemetlici zarar ve 3 (1z6) asit zararı.

## TEPKİLER

**Aynıl.** Boyutu Orta veya daha büyük olan bir jöle, yıldırım veya kesici zarara maruz kalırsa ve en az 10 can puanı varsa iki yeni jöleye ayrılır. Her yeni jölenin can puanları, asıl jölenin can puanının yarısıdır (küsuraat aşağı yuvarlar). Yeni jöleler, asıl jöleden bir boyut küçüktür.



## ORKLAR

Orklar, kambur bir duruşa, alçak bir alına; fildişi benzeyen, fazla gelişmiş alt köpek dişlerine ve domuza benzer yüzlere sahip vahşi baskıncı ve yağmacılardır.

**Tek Gözlu Gruumsh.** Orklar, ork ilahlarının en yücesi ve orkların yaratıcısı olan Gruumsh'a taparlar. Kadim günlerde ilahların bir araya geldiğine ve dünyayı, takipçileri arasında bölüştürdüklerine inanırlar. Onlara göre Gruumsh dağları istediğinde, buraların cüceler tarafından alındığını öğrendi. Ormanlar üzerinde hak iddia ettiğinde buralara elflerin yerleştiğini gördü. Gruumsh tarafından istenilen herhangi bir yer zaten çoktan başka birisi tarafından sahiplenilmişti. Diğer ilahlar Gruumsh'a güldüler ama o da vahşi ve kan donduran bir feryatla karşılık verdi. Yüce muzrağını kapkıtan sonra dağları yerle bir etti, ormanları alevlere boğdu, tarlalarda büyük oluklar açtı. Bunun ardından orkların üstlendiği rolün bu olduğunu ilan etti: Kendilerini görmezden gelen, reddeden ırkların ellerindekileri alıp yok etmek. Orklar, o zamandan bu zamana kadar insanlara, elflere, cücelere ve diğer ırklara karşı sonu gelmeyen bir savaş sürdürmektedir.

Orklar, elflere karşı özel bir nefret beslerler. Elf ilahı Corellon Larethian, ork ilahının gözüne iyi nişan alınmış bir ok atığında Gruumsh'un bir gözünü kör etmiştir. O günden beri orklar elfleri öldürmekten özel bir zevk alırlar. Sakatlığını uğursuz bir hediyeye dönüştüren Gruumsh, kendi şerefine bir gözünü isteyerek çıkarak herhangi bir ork şampiyona ilahi kudret bahsetmemektedir.

**Veba Gibi Kabileler.** Orklar, köyleri yağmalayarak, başboş dolaşan sürüleri avlayarak veya onları kaçararak ve kendilerine karşı duran tüm insanımsıları öldürerek hâkimiyet kurar ve kana susamışlıklarını bastırırlar. Bir yerleşimi yağmaladıktan sonra kendi topraklarında kullanmak için oranın sahip olduğu tüm zenginliği ve işe yarar eşyaları alırlar. Geride kalan enkazı ateşe verir ve sonra da kana susamışlıklarını tatmin olmuş şekilde geldikleri yere geri dönerler.

**Gezgin Yağmacılar.** Katliam istekleri orkları her zaman yeni hedeflere saldırbilecekleri bir mesafede olmaya zorlar. Bundan dolayı nadiren bir yerde daimi surette ikamet ederler. Bunun yerine harabeleri, mağaraları ve yendikleri düşmanlarının köylerini korunaklı kamplara veya kalelere dönüştürürler. Orklar sadece savunmak için inşa eder, kurbanlarının cesetlerini duvarların üzerindeki mızraklara asmaktan veya kazdıkları hendekleri mızraklarla doldurmaktan başka bir yenilik yapmazlar.

İçinde bulundukları bölgede yiyecek bir şey kalmadığı zaman bir ork kabilesi yeni av bölgesi belirlemek için izci gruplarına ayrılır. Her bir grup geri döndüğünde saldırmaya hazır yeni hedeflere dair zafer alametleri ve haberler getirirler. Bunların arasında en zengin olan seçilir. Bunun ardından kabile, bir bütün halinde, yeni arazilerine gitmek için harekete geçer ve önlerine çıkan her şeyi yok ederek ilerler.

Ender durumlarda bir kabilenin lideri belirli, korunabilir bir yeri on yıllar boyunca bırakmayabilir. Böyle bir kabilenin orklarının istahlarını bastırma için açık arazide çok uzun mesafeler kat etmesi gerekir.

**Liderlik ve Kudret.** Ork kabileleri çoğunlukla ataerkildir. Çok-Orklar, Çılgık Atan Göz ve Elf Kesen gibi canlı ve iğrenç adlarla birbirlerine hava atarlar. Arada sırada güçlü bir ork lideri, birbirinden kopuk kabileleri tek bir bayrak altında birleştirir ve sahip olduğu muazzam savaş gücünü kullanarak diğer ork ve insanımsı yerleşimlerini despot bir yönetim altına alır.



Dayanıklılık ve güç en büyük erk erdemleridir ve orklar kabilelerine her türden kudretli yaratıcı kabul ederler. İrkşal safhık düşüncesini reddettikleri için divleri, trolleri, yarı-orklar ve orogları büyük bir şerefle aralarına alırlar. Benzer şekilde orklar, kötü devlere hem saygı duyar hem de onlardan korkarlar ve sıklıkla onlara asker ve koruma olarak hizmet ederler.

**Ork Melezleri.** Ork doğurganlık ilahı ve Gruumsh'un karısı olan Luthic, ork sürülerinin nesiller boyunca var olması için orkların sıklıkla ve ayırım gözetmeksizin üremesini emreder. Orkların çiftleşme güdüsü diğer tüm insanumsı ırklardan daha güçlüdür ve seve seve diğer orklarla çiftleşirler. Bir ork, kendisinden daha küçük boyutlu ve yapılı ork olmayan bir ırkla (insan veya cüce gibi) çiftleştiğinde doğan çocuk ya bir ork olur ya da bir yarı-ork olur. Bir ork bir divle çiftleştiğinde ise doğan çocuk, göz korkutan bir güce ve kaba fiziksel özelliklere sahip bir yarı-div olur ki ona orgillon denir.

## ORK SAVAŞ BAŞI

Bir ork kabilesinin savaş başı, o kabilenin en güçlüsü ve en kurnazdır. Bir savaş başının hükümlü, kabilenin diğer üyeleri üzerinde korku ve saygı uyandırdığı kadar sürer. Savaş başı zayıf görünmesin diye kabilenin diğer üyelerinin kana susamışlığı belirli aralıklarla tatmin edilmelidir.

**Katlian Çocukları.** Gruumsh, kendilerini savaşta tekrar tekrar kanıtlanmış olan savaş başlarına özel güçler insan eder, onlara kendi vahşiliğinden parçalar verir. Böyle bir insan elde etmiş olan savaş başı, silahlarının daha derin yaralar açtığını, çok daha büyük zararlar verdiğini görür.

### ÇOK-OKLAR'IN KRALI OBOULD

Çok-Oklar kabilesinin Kralı Obould. Unutulmuş Diyarlar'ın ork savaş başları arasında bir efsane ve Z&E oyunu tarihindeki en unlu ork başkanıdır.

Kendi türünün çoğuna göre daha zeki ve sevgili olan Obould, kabilesinin yönetimini ele geçirmek için kabile başkanını öldürdü. Savaş sanatındaki yeteneği ve asabılığıyla tanınan Obould savaş zamanında kendisinin ne kadar korkusuz bir rakip olduğunu tekrar tekrar gösterdi. Yıllar boyunca diğer ork kabilelerini kendi kabilesine kattı ve nihayetinde bintlerce orktan oluşan bir güce sahip oldu.

Obould gücünü ve nüfuzunu kullanarak çeşitli cüce, insan ve elf kabilelerine ev sahipliği yapan sıradağ zinciri Dünya'nın Omurgası'nda kendine bir krallık kurdu.

Daha medeni komşularıyla yıllar boyu kan dökecek savaşlardan sonra Obould kimsenin aklına gelmeyecek bir şey yaptı ve düşmanlarıyla barış anlaşması imzaladı. Bu durum Obould'un yönetiminde orkların çoğunun kafasını karıştırdı. Ya etkisi Vahşi Sınırlar boyunca hissedilecek ezici bir darbe vermek ve ordusunu güçlendirmek için zaman kazanmak amacıyla Obould tarafından oynanan zekice bir oyun ya da Obould'un Gruumsh'un yolunu izlemeyi bıraktığı ve bundan dolayı çok edimesi gerektiğini gösteren endişe verici bir işaret.

## GRUUMSH'UN ORK GÖZÜ

Bir ork, bir elfi Gruumsh'un adına öldürüp düşmanının cesedini katliam ilahına kurban ettiği Gruumsh'un bir siması ona görünebilir. Bu sima bir fedakârlık daha ister: Gruumsh'un en büyük düşmanı Corellon Larethian tarafından ona verilen kayıp simgeyle bir fedakârlık, yani bir göz.

Eğer ork, gözlerini birini çıkarsa Gruumsh bu orka büyü yapma yeteneğine ve özel bir insana ek olarak kendine Gruumsh'un Gözü deme hakkını verir. Savaş başlarına gördükleri kehanetlerle danışmanlık yapmadıkları zamanlarda, katliam ilahının bu vahşi bağnazları savaş esnasında düşmana ilk saldırılarına arasına girer, silahlarını kanla kurmuzya boyarlar.

## OROG

Orogar, sıradan orkların ork ilahı Luthic'in bir hediyesi olduğuna inandıkları şaşırıcı ve güçlü bir zekilya sahip orklardır. Luthic gibi oroglar yer altında yaşamayı tercih ederler ama burada beslenme kaynakları az olduğu için sıklıkla yüzeye çıkmak zorunda kalırlar. Orklar bir orogun gücüne ve zekasına saygı duyarlar ve bir orog bütün bir ork savaş takımına efsane olabilir.

**Güçlü ve Daha Zeki.** Bir orog gücünü diğer orklara satamamak ve zekasını da savaş alanında düşmanlarına üstün çıkarmak için kullanır. Kendine aşırı güvenen pek çok elf, insan veya cüce kumandan, savaş esnasında "basit" bir ork savaş başının karşısındaki gücü ezmek için akıllıca bir manevra yaptığına tanık olmuş ama bu orkun aslında bir orog olduğunu fark edememiştir.

Orogar büyük sayılara ulaştıklarında çok daha büyük ork sürüleri içinde kendi gruplarını oluştururlar. Herhangi bir saldırıya öncülük ederler. Onlerine kesin engelleri ve düşmanların aşmak için üstün güçlerine ve taktik hislerine güvenirlir.

Az sayıdaki ork kabilesi güçlerini arttırmak için orogları arar. Orogarın üstünlükleri onları uygun liderler ve ork savaş başlarının ölümlük rakipleri haline getirir. Bundan dolayı ork savaş başları orogların ihanetine karşı çok dikkatli olmalıdırlar.

**Mesafeli Katiller.** Düşmanlarını parçalara ayırmaktan başka bir şey istemeyen oroglar savaş alanında son derece korkutucudurlar. Kendi aileleri ve kardeşleri de dâhil olmak üzere hiç kimseyle herhangi bir bağ kurmazlar. Ne sevgi ne de bağlılık duygulan vardır. İlahların akıl almaz bir güce sahip olduğuna inandıkları ve fiziksel gücün başka bir şeye saygı duymadıkları için -öncelikle Gruumsh ve Luthic olmak üzere- ork ilahlarından oluşan bir panteona inanırlar.

**Karanlığın Hizmetkârları.** Orklar onlara güvenmedikleri için bazı oroglar kendilerini en yüksek satıcıya kiralayarak bağımsız paralı asker ekipleri oluştururlar. Orog paralı askerler ödülleri verildiği süreçte kötü şöhretli, yozlaşmış devlet ve diğer kötü karakterler için büyük bir memnuniyet içinde özel savaşçılar ve baskın askerleri olarak hizmet ederler.

LEİYORUNDUKILARIN ONAYLARIYLA KRALLIK ARASINDA TESTERE ÇİBİ DİŞLERE SAHİP UZUN  
BİÇAÇINI VAHŞİCE KULLANARAK KRALLIK BOCAZINI KESTİ. VAHŞİ ORK BUNUNLA DA KALMADI,  
KRALLIK BAŞI OMUZLARINDAN AYRILAN ZEKİCE BİR ORK İLERİ GERİ HAREKET ETTİRMEYE  
DEVAM ETTİ.

-SOĞUK VADI SAVAŞI'NIN ARDINDAN SAVAŞ BAŞI YALANDIS'IN  
VAHŞİLİĞİNE DAİR

## SIRADAN (BAYAĞI) ORK



### ORK

Orta insanımsı (ork), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 13 (post zırh)

Can Puanı 15 (2z8 + 6)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (-2)	11 (+0)	10 (+0)

Beceriler Korkutma +2

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10

Diller Ortak Lisan, Orkça

Zorluk 1/2 (100 DP)

**Saldırgan.** Ork, bonus eylem olarak görebildiği ve düşman olan bir yaratığa karşı hızı kadar ilerleyebilir.

### EYLEMLER

**Büyük Balta.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +5, erim 2 m., bir hedef. *Isabet:* 9 (1z12 + 3) kesici zarar.

**Fırlatılan Mızrak.** Yakın Dövüş Silahlı veya Mesafeli Silahlı Saldırısı: Saldırısı +5, erim 2 m. veya 12/48 m., bir hedef. *Isabet:* 6 (1z6 + 3) delici zarar.

### ORK SAVAŞ BAŞI

Orta insanımsı (ork), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 16 (zincir zırh)

Can Puanı 93 (11z8 + 44)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	11 (+0)	11 (+0)	16 (+3)

Kurtulma Kontrolleri Güç +6, Bün +6, Bil +2

Beceriler Korkutma +5

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10

Diller Ortak Lisan, Orkça

Zorluk 4 (1.100 DP)

**Saldırgan.** Ork, bonus eylem olarak görebildiği ve düşman olan bir yaratığa karşı hızı kadar ilerleyebilir.

**Gruumsh'un Öfkesi.** Ork, bir silah saldırısıyla isabetli bir vuruş yaptığında fazladan 4 (1z8) zarar verir (saldırılarına dâhildir).

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Ork büyük baltasıyla ya da mızrağıyla iki saldırı yapar.

**Büyük Balta.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +6, erim 2 m., bir hedef. *Isabet:* 15 (1z12 + 4 ve 1z8) kesici zarar.

**Mızrak.** Yakın Dövüş Silahlı veya Mesafeli Silahlı Saldırısı: Saldırısı +6, erim 2 m. veya 12/48 m., bir hedef. *Isabet:* 12 (1z6 + 4 ve 1z8) delici zarar veya bir yakın dövüş silahlı saldırısı yapmak için iki elle kullanılıyorsa 13 (2z8 + 4) delici zarar.

**Savaş Çığıltısı (1/Gün).** Savaş Başının seçtiği ve kendisinden en fazla 12 metre uzakta bulunan ve zaten Savaş Çığıltısı'ndan etkilenmemiş her yaratık bu çığıltı duyabilir ve böylece savaş başının bir sonraki sırasının başına kadar saldırı kontrollerinde avantaj kazanır. Savaş başı bunun ardından bonus eylem olarak bir saldırı yapabilir.

SIRADAN (BAYAĞI) OROG

## GRUUMSH'UN ORK GÖZÜ

Orta insanımsı (ork), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 16 (zincir örgülü zırh, kalkan)  
Can Puanı 45 (6z8 + 18)  
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	13 (+1)	12 (+1)

Beceriler Korkutma +3, Din +1  
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 11  
Diller Ortak Lisan, Orkça  
Zorluk 2 (450 DP)

**Saldırgan.** Ork, bonus eylem olarak görebildiği ve düşman olan bir yaratığa karşı hızı kadar ilerleyebilir.

**Gruumsh'un Öfkesi.** Ork, bir silah saldırısıyla isabetli bir vuruş yaptığından fazladan 4 (1z8) zarar verir (saldırılarına dâhildir).

**Büyüyapmak.** Ork 3. Seviyeli büyü yapıcıdır. Büyü yapma yeteneği Bilgelik'tir (büyü kurtulma GS'si 11, büyülu saldırılara +3). Ork şu ruhani büyülerini hazırlamıştır:

- Büyümstüler (istediği an): *abray, direnc, kılavuz*  
1. Seviye (4 hazne): *emir, kutsama*  
2. Seviye (2 hazne): *olamet, ruhsal silah (mızrak)*

### EYLEMLER

**Mızrak.** Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırıya +5, erim 2 m. veya 8/24 m., bir hedef. *Isabet:* 11 (1z6 + 3 ve 1z8) delici zarar veya bir yakın dövüş silahı saldırısı yapmak için iki elle kullanılırdıysa 12 (2z8 + 3) delici zarar.

## OROG

Orta insanımsı (ork), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 18 (levha zırh)  
Can Puanı 42 (5z8 + 20)  
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)

Beceriler Korkutma +5, Hayatta Kalma +2  
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10  
Diller Ortak Lisan, Orkça  
Zorluk 2 (450 DP)

**Saldırgan.** Orog, bonus eylem olarak görebildiği ve düşman olan bir yaratığa karşı hızı kadar ilerleyebilir.

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Orog büyük baltasıyla iki saldırı yapar.

**Büyük Balta.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *Isabet:* 10 (1z12 + 4) kesici zarar

**Fırlatılan Mızrak.** Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırıya +6, erim 2 m. veya 12/48 m., bir hedef. *Isabet:* 7 (1z6 + 4) delici zarar.





## ÇÜPTAP

Büyük sapınc, tarafsız

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)

Can Puanı 114 (12x10 + 48)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	11 (+0)	19 (+4)	6 (-2)	13 (+1)	6 (-2)

Kurtulma Kontrolleri Bun +7

Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 11

Diller Çüptapça

Zorluk 5 (1.800 DP)

**Sınırlı Telepati.** Çüptap, 48 metre içinde bulunan ve bir dil anlayabilen herhangi bir yaratığa telepatik olarak basit mesajları ve görüntüleri iletebilir. Bu telepatik türü, iletişim kurulan yaratığın telepatik olarak cevap vermesine izin vermez.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Çüptap üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve diğer ikisi dokunaçlarıyla.

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +6, erim 2 m., bir hedef. **İsabet:** 12 (2z8 + 3) delici zarar. Eğer hedef bir yaratıksa hastalanmaya karşı başarılı bir GS 15 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da hastalığı tedavi edilmeyeceği zehirlenmelidir. Hedef, hastalanmasının üzerinden geçen her 24 saatte kurtulma kontrolünü tekrarlamalı, başarısız olması halinde can puan üst sınırı 5 (1x10) azalmalıdır. Başarılı olması halinde hastalık atılmış, yani iyileşmiş olur. Eğer bu hastalık hedefin can puan üst sınırını 0'a düşürürse hedef ölür. Hedefin can puan üst sınırına uygulanan bu azaltma hastalık tedavi edilmeyeceği değil geçerli olur.

**Dokunaç.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +6, erim 4 m., bir hedef. **İsabet:** 7 (1z8 + 3) sersemletici zarar ve 4 (1z8) delici zarar. Eğer hedef Orta veya daha küçük boyutlu bir yaratıksa yakalanmıştır (kurtulmak için GS 13) ve yakalanma sonu erinmeyeceği durum kısıtlanmıştır. Çüptapın iki dokunaçı vardır ve her biriyle bir yaratık yakalayabilir.

**Dokunaç Darbesi.** Çüptap, yakaladığı yaratıkları birbirlerine veya katı bir yüzeye vurabilir. Her yaratık başarılı bir GS 14 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 10 (2z6 + 3) sersemletici zarar almalı ve çüptapın sonraki sırasının sonuna değin afallamalıdır. Kurtulma kontrolünde başarılı olan bir hedef verilen sersemletici zararın yansını alır ama afallamaz.

## ÇÜPTAP

Çüptap garip, yumrulu, üç bacaklı bir yaratıktır. Gözleri ve burnu, şişman gövdesinin üstünden çıkan yılan biçimli bir uzvun ucunda yer alır. Diğer iki uzvunun sonunda ise dikenlerle kaplı yaprağa benzer kısımlar vardır. Bunları kullanarak yemekleri ağzına doldurur.

Bir çüptap kendini sakatat ve ceset kümelerinin altına gömer, sadece etrafına olan bitenleri algılamasını sağlayan uzvunu dışarıda bırakır. Yenilebilir bir yaratık yaklaştığında diğer uzvunları ortaya çıkar ve onu yakalamaya çalışır.

Çüptaplar pusu ve tuzu kuran yaratıklardır. Bilinçli yaratıkları kendilerine çekmek için sınırlı telepati yeteneklerini kullanırlar. Hatta bu şekilde bazen başka biriyimş gibi davranabilirler.

**Karanlıkta Yaşayanlar.** Çüptaplar, eğer etraflarında ciddi bir ışık veya çöp yığını yoksa parlak ışığa tahammül edemezler. Yaban arazide, durgun bataklıklarda, çöp dolu göletlerde ve nemli ormanlarda yaşarlar. Mezarlıkların, kanalizasyonun, köy gübrelilerinin ve gübre dolu ahırların kokulan onları medeni yerlere çeker.

Çüptapların yemek dışında bir endişeleri olmadığı için yaşadıkları yerlerde çoğu zaman kurbanlarının kalıntılarına karışmış halde ciddi ganimet eşyaları bulunur.

**Ortaklı Muhafızlar.** Yerin altında yaşayan bilinçli yaratıkları çüptaplarla beraber yaşayabilir, onları çöp temizleyici olarak kullanabilirler. Bu kadar çok yemekle beslenen çüptaplar yemek peşinde koşturmaz ve büyüdükçe büyürler. Bu özellikleri onları güvenilir muhafızlar yapar. Bir çüptap karnı tok olduğu sürece başka yaratıklara saldırmaktan kaçınır. Bununla beraber çüptap efendisi olmak isteyenler genellikle bir çüptapın karnını tok tutmak için gereken çöp, ışık ve et miktarını azımsarlar. Birden fazla "eğitilmiş" çüptap, ona verilenleri medesine indirirken sonra halen etkili olan açlığını gidermek için sözde efendisini yemiştir.

## BAYKUŞAYISI

Baykuşayısının çığlığı karanlık vadilerde ve üzerine gece çökmüş ormanlarda yankılanıyor, ölüm zamanının çektiğini avına bildirmek için gecenin sessizliğini deliyor. Tüyler, ayıya benzeyen cüsseli, kaba gövdesini kaplıyor; büyük, yuvralak gözlerinin duru bebekleri baykuşa benzer başından hiddetle bakıyor.

**Ölümcül Vaşhilik.** Baykuşayısının herkeşce bilinen vaşhılığı, saldırganlığı, inatçılığı ve asabiligi onu, vaşhı dünyanın en korkulan avcılarının biri yapar. Aç bir baykuşayısını hiçbir şey korkutamaz. Boyut ve güç olarak onun kat kat üstünde olan canavarlar bile bir baykuşayısıyla dalaşmaktan kaçınırlar. Çünkü bu yaratıklık kışkırtılmaya gerek duymadan saldırırken karşısındaki düşmanın kendisinden güçlü olup olmamasını önemsemez.

**Mükemmel Avcılar.** Bir baykuşayısı günbatımında ininden çıkar ve gecenin karanlığı boyunca avlar; bölgesinin sınırlarını ilan etmek, çiftleşecek bir eş bulmak veya gözüne kestirdiği bir avı, avlanma alanına çekmek için öter veya çığlık atar. Baykuşayılarının avlanma alanları genellikle bildiği ormanlar veya avının kaçmasına izin vermeyecek sık ağaçlıklardır.

Baykuşayısı, inini, avlarının kemikleriyle doldurduğu bir mağaraya veya harabeye yapar. Kısım yediği avını inine sürükler, avının parçalarını etraftaki kayalara, çalılara ve ağaçlara gizler. Kan ve çürümüş et kokusu, bir baykuşayısının ininin çevresinde hep vardır. Böylece leşçileri yani daha fazla avı kendine çeker.

Baykuşayıları ya yalnız başlarına ya da çiftler halinde avlanırlar. Bir aile, av bolsa, yavrularını büyütme için gerekenden uzun süre boyunca bir arada kalabilir. Aksi halde yavrular kendi başlarına avlanmaya hazır duruma gelir gelmez dağılırlar.

**Vahşi Eşlikçiler.** Çoğu hayvana kıyasla daha zeki olsalar da baykuşayılarının evcilleştirmesi gayet zordur. Bununla beraber yeterli miktarda zaman, yemek ve şansla zeki bir yaratık bir baykuşayısını eğitebilir, kendisinin onun efendisi olarak görmesini sağlayabilir, onu korkusuz bir koruma veya hızlı ve dayanıklı bir binek haline getirebilir. Hatta medeniyetten uzak yerleşimler baykuşayılarını yarıştırmayı başarmıştır. Gerçi yarış izleyenler ilk kimin yarış bitireceği üzerine olduğu kadar hangi baykuşayısının kendi sahibini yiyeceği üzerine de bahse girerler.

Elf toplulukları, baykuşayılarını, yaşadıkları ağaçların altında in yapmaya teşvik eder ve böylece onları gece bekçileri olarak kullanırlar. Kocobotlar onları savaşta kullanır, tepe ve ayaz devleri de onları evcil hayvan olarak beslerler. Açlıktan gözü kararan bir baykuşayısı gladyatör arenasında ortaya çıkabilir ve izleyenlerin gözü önünde katliamların midesine indirebilir.

**Baykuşayısı Kökenleri.** Bilgeler baykuşayılarının kökenleri üzerine uzun uzadıya tartışmışlardır. En bilinen teori, deli bir sihirbazın bir dev baykuş ile bir ayıyı büyüyle birleştirmesi sonucu ilk baykuşayısının yaratıldığı yönündedir. Bununla beraber elfler bu yaratıkları birlerce yıldır bildiklerini söylerken periseller de baykuşayılarının her zaman Perikur'nda bulunduğu ısrar etmektedirler.



### BAYKUŞAYISI

*Büyük canavarimsı, bakış açısı*

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)

Can Puanı 59 (7210 + 21)

Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Beceriler Algı +3

Duyular Karagörü 24 m., edilgen Algı 13

Diller —

Zorluk 3 (700 DP)

**Güçlü Görme ve Koklama.** Baykuşayısının, görmeye veya koklamaya dayalı yaptığı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Baykuşayısı iki saldırı yapar: Biri gagasıyla ve biri pençeleriyle.

**Gaga.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +7, erim 2 m., bir yaratık. İsabet: 10 (1210 + 5) delici zarar.

**Pençeler.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +7, erim 2 m., bir yaratık. İsabet: 14 (228 + 5) kesici zarar.

"BAYKUŞAYILARINA DAIR TEK İM ŞEY, ONLARI YARATAN  
SİHRİBAZIN BÜYÜK İHTİMALLE ÖLMÜŞ OLMASI."  
— MORGRAVE ÜNİVERSİTESİ'NDE GÖREVİ  
DÖNÜŞÜM BİLİMLERİ PROFESÖRÜ  
XARSHEL KUZGUNGÖLGESİ



İSTE KARŞINIZDA BİR TULPAR. AÇIK  
GÖKYÜZÜNDE BİR EYDERHADAN HIZLI  
GİDERİLİR VE İÇİMİZDEN SADECE EN  
İYİLERİMİZ BİR TULPARA BİNMEYİ  
UMARILIR. HANEMİZ İÇİN UYGUN BİR  
ARMA, ÖYLE DEĞİL Mİ?

... TYLENNANE D'ORIGEN,  
EYDERHAIZLI EVLAT VE  
ORIGEN HANESİNİN  
GURURLU TEMSİLCİSİ



## TULPAR

Büyük göksel, kaotik iyi

Zırh Seviyesi 12  
Can Puanı 59 (7x10 + 21)  
Hızı 24 m., uçuş 36 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	13 (+1)

Kurtulma Kontrolleri Çev +4, Bil +4, Kar +3  
Beceriler Algı +6  
Duyular edilgen Algı 16  
Diller Göçmeyi, Ortak Lisani, Eflçeyi ve Periceyi anlar ama konuşamaz.  
Zorluk 2 (450 DP)

## EYLEMLER

**Toynamek.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +6, erim 2 m., bir hedef.  
İsabet: 11 (2z6 +4) sersemletici zarar.

## TULPAR

Göklere süzülen, Pegasus olarak da bilinen, beyaz kanatlara sahip kanatlıları görmek, zarafete ve görkeme tanklık etmektedir. Yere ayak bastıklarında sadece bir anlığına oyalanır, dağlardan çıkan kaynaklardan veya ayna kadar berrak göllerden su içerler. Başka bir yaratığın sesi veya işareti onları hemen öfkütür ve yeriden bulutlar arasında uçmak için anında havalanırlar.

**Soylu Binekler.** Tulparlar, karlanlara, kartatlara ve ejdereklere kıyasla daha hızlı ve daha uysal oldukları için hızlı ve güvenilir binekler olarak çok değer görürler. Bununla beraber bu vahşi ve utangaç yaratıklar insanımsılar kadar zekidir ve geleneksel yöntemlerle dizginlenemez, evcilleştirilemezler. Bir tulparın, iyi bakış açısına sahip bir yaratığa binek olarak hizmet etmesi için ikna edilmesi gerekir. Bu gerçekleşirse tulpar, yeni yoldaşıyla ömür boyu süreç bir bağ kurmuş olur.

**Älemseil Asıllar.** Tulparlar kökenlerinin, göklerinde süzöldükleri ve sadık binekler olarak hizmet ettikleri elf ilahlarının panteonu olan Seldarin'in bulunduğu Büyük Ağacların Yışı'ndan geldiğine inanır. Bu elf ilahlarının, ihtiyacı olanlara yardımcı olmaları diye kanatlıları Asıl Älem'e gönderdikleri bilinmektedir.

**Tulpar Yuvaları.** Tulparların eşliği yaşam boyudur, yuvalarını ulaştırması zor yerlere yaparlar ve yavrularını doğururlar.



## KANYIKLER

Bu canavarımsı etobur, her türlü yaratığı yese de insanımsıları, özellikle elfleri, yarı-elfleri ve insanları diğerlerinden daha lezzetli bulur. Bir insanımsıyı öldürdüğünde, yuvadakileri yesin diye kurbanının kalbini söker ve yuvasına götürür.

Kanyık, bir avcı kuşun kanatlarıyla gövdesine ama bir yegiyin başına sahip olan garip bir yaratıktır. En garip özelliği de gölgesidir çünkü yaratığın fiziksel biçimi yerine bir insanımsıya benzer. Bilgeler, ilk kanyıkların bir lanet veya büyü bir deney neticesinde dönüşüm geçiren insanlar olduğunu düşünürler ama ozanlar başka bir hikâye anlatırlar. Buna göre sadakatiz bir adamın kanısı, kocasının sadakatini kazanmak için onu aldattığı daha genç ve güzel rakibini öldürdükten sonra cesedinden çıkardığı kalbini bir ayinde yemiştir. Kısa bir süreliğine amacına ulaşsa da kadının yaptığı kötülük ortaya çıktığında suçu yüzünden asılmış ama yaptığı kötü ayin yüzünden halen üzerinde olan büyü, vücudunu leşçi kuşların yemesine neden olmuş ve böylece bu kuşları ilk kanyıklere dönüştürmüştür.

**Doğal Olmayan Açlık.** Bir kanyığın üreme döngüsü yeni öldürülmüş bir insanımsı kalbine bağlıdır. Bu organ, üremeden önce dişi kanyık tarafından yenilmelidir. Bir kanyık bir kalp yediğinde gölgesi kısa bir süreliğine değişerek gerçek, canavarımsı biçimini gösterir.

Bir kanyık, bir insanımsıya saldırırken göztünü kan bürümelerinde yararlar. Aşağıda gezinen yaratıkları avlayan bitenleri görmez. Ayrı ya da kendisi ölene kadar saldırır. Eğer kanyık bir şekilde uzaklaştırılırsa avını uzaktan takip eder, ilk fırsatta yeniden saldırır.

**Dağların Baş Belaları.** Kanyıklar dağlarda ve yüksek mağaralarda yaşarlar. Aşağıda gezinen yaratıkları avlayan. Bundan dolayı yalnız dağ yollarında gezinen maceracılar bir gözlerini yukarıda tutmayı öğrenmişlerdir. Normal silahlar kanyıklara karşı daha az etkili olduğu için dağlarda yaşayanlar bu canavarların karşısına çıkmamak için ellerinden geleni yaparlar.

Yerleşimler kanyıklar için yenilenebilir yemek kaynağıdır. Bundan dolayı köy meclisleri kanyıkları ortadan kaldırması için maceracıları görevlendirirler.

### KANYIK

*Orta canavarımsı, kaotik kötü*

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)

Can Puanı 33 (6z8 + 6)

Hızı 8 m., uçuşa 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	9 (-1)	12 (+1)	10 (+0)

**Beceriler Algı +5**

**Zarar Dirençleri** büyüüs saldırılarını verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

**Duyuları** edilgen Algı 15

**Diller** Ortak Lisan ve Elfçeyi anlar ama konuşamaz

**Zorluk** 2 (450 DP)

**Dağı Saldırısı.** Eğer kanyık uçuyorsa ve bir hedefe doğru en az 12 metre dalarsa ve sonra bu hedefe başarılı bir yakın dövüş silahı saldırısı yaparsa bu saldırı hedefe fazladan 9 (2z8) zarar verir.

**Rüzgâr Gibi Geçti.** Kanyık, bir düşmanın eriminden uçar çıkıldığında hiçbir saldırı fırsatını tetikletmez.

**Güçlü Duyma ve Görme.** Kanyığın duymaya veya görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Kanyık bir boynuz saldırısı ve bir pençe saldırısı yapar.

**Boynuz.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +5, erim 2 m., bir hedef. İsbet: 7 (1z8 + 3) delici zarar.

**Pençeler.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +5, erim 2 m., bir hedef. İsbet: 8 (2z4 + 3) delici zarar.



## DELGEÇ

Orta canavarımsı, bakış açısı

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)

Can Puanı 22 (3x8 + 9)

Hızı 2 m., tırmanma 2 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	13 (+1)	16 (+3)	1 (-5)	7 (-2)	3 (-4)

Beceriler Gizlilik +5

Duyular körgörü 12 m., karagörü 24 m., edilgen Algı 8

Diller ----

Zorluk 1/2 (100 DP)

**Sahte Görünüm.** Delgeç hareketsiz bir şekilde tavanda dururken normal bir sarkitten ayırt edilemez.

**Örümcek Ayacı.** Delgeç, baş aşağı halde tavanlar da dâhil olmak üzere yetenek kontrolü yapmaksızın zor yüzeylere tırmanabilir.

## EYLEMLER

**Düşüş. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +3, delgecin tam altında olan bir yaratık. **İsabet:** Toplamda 21 (6x6) delici zararı geçmemek şartıyla düştüğü her 4 metre için 3 (1x6) delici zarar. **İska:** Delgeç düştüğü mesafe için alacağı normal düşüş zararının yansını alır (Bkz. Oyuncunun El Kitabı, s. 185 "Düşmek").

## DELGEÇ

Mağaraların ve yer altı tünellerinin tavanlarına tutunan delgeçler doğal kaya oluşumuna mükemmel bir şekilde uyum sağlarlar, altlarından geçen ve şüphelenmeyen kurbanlarına sapsanmak için sessizce onların üzerlerine düşerler.

Delgeçler, tutucuların larva biçimleridir ve bu iki yaratık genellikle birlikte saldırırlar. Kayaya benzer bir kabuk delgecin vücudunu sarar ve ona sarkita benzer bir görünüme verir. Bu kabuk delgecin yumuşak, sümüklü böceğe benzeyen ve avlanmak için mağara duvarlarına ve tavanlara tırmanmasını sağlayan üst gövdesini korur. Gözü ve ağzı kapalı olan bir delgeci sıradan bir kaya çıkıntısından ayırt etmek çok zordur.

**Sabırlı Avcılar.** Canlı yaratıkların altından geçmesini ve öldürmek için onların üzerine düşmeyi bekleyen delgeçler görmekle kalmaz, ısıya ve ses de tepki verirler. Öldürme şansını elinden kaçırın bir delgeç yavaş yavaş sürünerek tavana geri çıkmak zorundadır. Düşen bir delgeç saldırıya uğradığında etrafına kötü kokan, sümüksü bir sıvı salgılar. Bu salgı nedeniyle ona saldırmayı amaçlayan avcılar iki defa düşündürler.

Delgeçler saldırılarının başarı şansını arttırmak için sürüler halinde toplanırlar, avlarını öldürmek için hep beraber aynı anda yere düşerler. Bir delgeç başarılı şekilde bir yaratığı avlarsa diğerleri de ziyafete ortak olmak için yavaşça ona doğru sürünürler.

"TAÇ YAPRAĞI ELİBİSELER VE MESE PALAMUDU  
BAŞLIKLAR GEÇEN YAZIN HODASINDA CİCİMİ"  
-NEHİRPERİTİSİ, PERİ HODASI

## PERİ

En fazla 30 santimetre boyunda olan periler, kız böceği veya kelebeklerininkine benzer zarif, ince ve narin kanatlara sahip, açık bir gün doğumu kadar parlak ve yakamaz kadar ışıltılı minik elflere benzerler. Kediler kadar meraklı ve geyikler kadar utangaç olan periler gönülleri nereye isterse oraya giderler. Diğer yaratıkları gözlemeyi sever ve onların etrafında, duydukları neşeyi zorlukla saklarlar. Kendilerini tatutma ve bir arkadaşlık başlatma yönünde duydukları istek olağanüstü boyuttadır; bunu engelleyen tek şey yakalanma veya saldırıya uğrama korkusudur. Perilerin yaşadığı ağaçlık alanlarda gezinenler onları hiçbir zaman göremeyebilir ama sık sık kıkırdamaları, hayret iniltilerini veya iç çekişleri duyar.

Periler, tüm perisellerin prensleri ve prensesleriymiş gibi davranırlar; giydikleri dökümlü elbiseler ve ipekten gömlekler bir gölet üzerinde yansıyan ay ışığı gibi parlardır. Bazıları mese palamutlarını, yaprakları, ağaç kabuklarını ve ormanlarda gezinen minik yaratıkların derilerini giysi olarak kullanır. Bu şık kıyafetleri giymekten büyü bir gurur duyar ve onlara iltifat edildiğinde mutluluktan ağızları kulaklarına varır.

**Büyüsel Peri Halkı.** Doğal görünmezlik güçleri sayesinde eğer görünmek istemezlerse periler neredeyse hiç görülmezler. Periler, Perikarı'nda ve Asıl Âlem'de, kışın oluşan küçük su göletlerine buzdan desenler yapar, ilkbaharda çiçek tomurcuklarını uyandırır. Çiçeklerin yaz çiyyəle parıldamasını sağlar, sonbaharda yaprakları alevli tonlara bürütür.

**Peri Tozu.** Periler, görünür olarak uçarken arkalarında sanki bir kayan yıldızın kuyruğuna benzer parlak bir toz bırakırlar. Birazcık peri tozunun uçuşa gücünü bahsedebileceği, bir yaratığın kafasını umutsuz şekilde karıştırabileceği veya düşmanları büyütlü bir uykuya daldırabileceği söylenir. Sadece periler bu tozu tüm gücüyle kullanabilirler ama bu minik yaratıklar, sahip oldukları gücü araştırmak veya onu kendi emellerine alet etmek için sürekli büyüçüler ve canavarlar tarafından aranılır, avlanırlar.

**Minik Haylazlar.** Ziyaretçilerin gelmesi onların merakı hareketi geçirse de periler kendilerini hemen gösterme konusunda utangaçtırlar. Ruh hallerini öğrenmek için onları uzaktan izlerler veya nasıl tepki vereceklerini görmek için ufak, zararsız oyunlar oynarlar. Örneğin bir cücenin bot bağcıklarını birbirine bağlayabilir, garip yaratıkların veya ganimetlerin yanılmasını yaratabilir veya devetsiz misafirleri kendilerini uzaqlaştırmak için dans eden ışıkları kullanabilirler. Eğer ziyaretçiler düşmanlıkla karşılık verilerse periler mümkün olduğunca uzağa giderler. Eğer iyi niyetlerse bundan cesaret bulur ve daha arkadaşça davranabilirler. Hatta ortaya çıkıp "misafirlerine" güvenli bir güzergâh boyunca rehberlik edebilir veya gelmelerinin onuruna hazırladıkları minik ama tatmin edici bir şölene davet edebilirler.

**Şiddet Karşıtları.** Perisel kuzenleri olan erkeneklerin aksine periler silahlardan nefret eder ve bir düşmanla fiziksel çatışmaya girmekten kaçmayı tercih ederler.



## PERİ

Minik perisel, tarafsız iyi

Zırh Seviyesi 15

Can Puanı 1 (124 - 1)

Hızı 4 m., uçuşa 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
2 (-4)	20 (+5)	8 (-1)	10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)

Beceriler Algı +4, Gizlilik +7

Duyulma edilgen Algı 14

Diller Perice

Zorluk 1/4 (5 DP)

**Büyü Direndi.** Perinin büyüleri ve diğer büyütlü etkileri karşı yapbği kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

**Doğal Büyüyapımı.** Perinin büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 12). Peri, doğal olarak şu büyüleri, bileşen olarak sadece peri tozu kullanarak yapabilir:

İstediği an: meşhini işi

1/Gün: başkalaşım, büyüü dağıt, dans eden ışıklar, dolandolaş, hayali güç, iyile kötüyü bul, karmaşa, uçuşa, uyu, zihin okuma

## EYLEMLER

**Üstün Görünmezlik.** Peri, konsantrasyonu (sanki bir büyüye konsantrte oluyormuşçasına) sona erinceye değin büyütlü olarak görünmez olur. Perinin giydiği veya taşıdığı tüm ekipman vs. de onunla birlikte görünmez olur.





## SAHTEEJDER

Bulunması zor sahtejderler dünyanın sessiz yerlerinde yaşar, ağaç kovuklarını ve küçük mağaraları kendilerine ev yaparlar. Kırmızı-kahverengi pulları, boynuzları ve diş dolu ağzıyla bir sahtejder minik bir kızıl ejderhayı andırır ama daha şakacı bir tavrı vardır.

**Sessiz ve Savunmada.** Sahtejderlerin diğer yaratıklara karşı ilgileri yok denecek kadar azdır ve mümkün olduğunca onlardan kaçınırlar. Bir sahtejder saldırıya uğradığında kuyruğunu uçundaki zehirli iğnesini kullanarak saldırır. Bu iğnenin tek bir isabeti bir yaratığı saatler boyu sürece koma haline sokabilir.

**Ejderimsi İptaşlar.** Büyüyle uğraşanlar genellikle sahtejderleri iptaş olarak kullanmak isterler. Uyumlu karakterleri, telepatik yetenekleri ve büyüye karşı dirençleri onları muhtemel iptaşlar arasında oldukça üst soralara yerleştirir. Sahtejderler böyle yoldaşlar söz konusu olduğunda seçici davranırlar ama bazen yemek veya ganimet hediyesiyle göntülleri kazanılabilir. Bir sahtejder kabul edebileceği bir yoldaş bulduğunda, kendisine adil ve iyi davranıldığı sürece o kişiyle bağlanır. Sahtejderler kendilerine kötü davranılmasını asla kabul etmez ve buna benzer niyetlere sahip olan veya istismarcı yoldaşlarını hiçbir uyarı vermeksizin terk ederler.

**Duyguların Dili.** Sahtejderler konuşamaz ama açlık, merak veya ilgi gibi temel fikirleri paylaşmalarına imkân tanıyan sınırlı bir telepati türünü kullanarak iletişim kurabilirler. Bir sahtejder bir yoldaşla bağlandığında aralarında çok uzak mesafeler de olsa ona gördüklerini ve duyduklarını iletebilir.

Bir sahtejder genellikle hayvan sesleri çıkarır. Kedi gibi mırıldanma memnuniyet belirtirken tıslama hoşuna gitmeyen bir sürprize işaretir. Kuş gibi cıvılda istenilen bir şeyin varlığını ve hurlama da çoğu zaman öfke veya dargınlığı gösterir.

### AYRIT: SAHTEJDER İPTAŞ

Bazı sahtejderler, buyu yapımcılara iptaş olarak hizmet etmeye gönüllü olur. Böyle sahtejderlerin şu özelliği vardır

**İptaş.** Sahtejder başka bir yaratığı iptaş olarak hizmet edebilir, buna istekli olan yaratıkla buyulu, telepatik bir bağ kurar. İkisi birbirine bu şekilde bağliken, her ikisi birbirinden en fazla 2 kilometre uzakta olmak şartıyla yaratık, sahtejderin algıladığı her şeyi algılayabilir. Sahtejder, yaratıktan en fazla 4 metre uzaklıktayken yaratık, sahtejderin Buyu Direnci özelliğinden faydalanır. İsteddiği zaman ve istediği nedenle sahtejder bir iptaş olarak hizmetini ve böylece ikili arasındaki telepatik bağı sonlandırabilir.

## SAHTEEJDER

Minik ejderha, tarafsız ıyı

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)

Can Puanı 7 (2z4 + 2)

Hızı 6 m., uçuş 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
6 (-2)	15 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Beceriler Algi +3, Gizlilik +4

Duyular Körgörü 4 m., karagörü 24 m., edilgen Algi 13

Diller Ortak Lisanı ve Ejderceyi anlar ama konuşamaz

Zorluk 1/4 (50 DP)

**Güçlü Duyular.** Sahtejderin görmeye, duymaya veya koklamaya dayalı Bilgelik (Algi) kontrollerinde avantajı vardır

**Büyük Direnci.** Sahtejderin büyüleri ve diğer büyü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

**Sınırlı Telepati.** Sahtejder, 40 metre içinde bulunan ve bir dil anlayabilen herhangi bir yaratığı telepatik olarak basit fikirleri, duyguları ve görüntüleri ileterek iletişim kurabilir.

### EYLEMLER

**İsırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef. İsbet: 4 (1z4 + 2) delici zarar.

**İğne. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +4, erim 2 m., bir yaratık. İsbet: 4 (1z4 + 2) delici zarar ve hedef GS 11 Bünye kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da 1 saat boyunca zehirlenmiş olmalıdır. Kurtulma kontrolünün sonucu 6 veya daha düşüğe hedef aynı süre boyunca veya zarar alınca veya başka bir yaratık eylemini kullanarak onu uyandırınca kadar bilinçsiz olur.



## MOR SOLUCAN

Dev boyutlu, yerin altında ilerleyen ve mor solucan olarak bilinen, Karanlıkaltı sakinlerini korkuya boğan bu yaratık av peşinde yekpare kayayı bile çiğner. Doğanın kut akıllı, açgözlü bir güçlü olan bu yaratık, karşısına çıkan her şeyi bir av olarak görür.

**Obur Avcılar.** Yüksek sesler mor solucanları kendine çekerler. Bu yaratıkların savaşları durdurduğu ve av peşinde bir anda yüzeydeki şehirlerde ortaya çıktığı bilinir. Yer altındaki kara elfler, erceğeller ve zihin yüzücüler bu yaratıkları fark etmek için yerleşimlerinin etrafında özel nöbetçiler bulundurlur.

Mor solucanlar çoğunlukla Karanlıkaltı'nda görüntüseler de onlara yüzey dünyasının taşlı bölgeleri ve dağlık arazilerinde de rastlanabilir. Bir mor solucanın ağza, yetişkin bir atı bütünüyle yutacak kadar genişir ve hiçbir yaratık onun açığından tam anlamıyla korunamaz. Vücudunu ritmik olarak iterek ve çekerek ilerler; Karanlıkaltı'nın diğer sakinlerini, hızının büyüklüğüyle baskına uğratarak midesine indirir.

**Solucanın Nimetleri.** Bir mor solucan yeri kazarak ilerlediğinde toprağı ve kayayı yer sonra da bunları parçalayarak dışkı halinde dışarı atar. Bundan dolayı değerli metaller ve madenler mor solucanın geçtiği yollarda bulunur ve bu yaratığın açtığı tünellere cesur ve korkusuz ganimet avcıları dadanurlar.

Kazmakta olan bir mor solucan, Karanlıkaltı'nda sürekli yeni tüneller açar ki buralar diğer ırklar tarafından yol olarak kullanılır. Bir mor solucan bir kez geçtiği yere bir daha dönmediği için buralar gayet güvenilirdir de. Av bakımından zengin olan bölgeler birden fazla mor solucanın avlanması nedeniyle iç içe geçmiş karmaşık tünellerden oluşan bir labirent haline gelir.

## MOR SOLUCAN

Devasa canavarımsı, bakış açısı

Zirh Seviyesi 18 (doğal zırh)  
Can Puanı 247 (15z20 + 90)  
Hızı 20 m., kazma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
28 (+9)	7 (-2)	22 (+6)	1 (-5)	8 (-1)	4 (-3)

**Kurtulma Kontrolleri** Bün +11, Bil +4  
Duyular körgörü 12 m., titrerhis 24 m.,  
edilen Algı 9

Diller —

Zorluk 15 (13.000 DP)

**Tünelci.** Solucan, katı kayayı kazarak içinden geçebilir. Ama bunun için kazma hızının yarısı hızla hareket eder ve altında 4 metre çapında bir tünel bırakır.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Solucan iki saldırı yapar. Biri ısırgıyla ve diğeri iğnesiyle.

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +14, erim 4 m. bir hedef. **Isabet:** 22 (3z8 + 9) delici zarar. Eğer hedef Büyük veya daha küçük boyutlu bir yaratıksa başarılı bir GS 19 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalı ya da solucan tarafından yutulmalıdır. Yutulan bir yaratığın durumu kördür ve kısıtlanmıştır, solucanın içinden kaynaklanan tüm zararlara ve diğer etkilere karşı tam siperi sahiptir ve solucanın her sırasının başında 21 (6z6) asit zararı alır.

Eğer solucan tek bir sırada, içindeki yaratıktan 30 veya daha fazla zarar alırsa, o sıranın sonunda, başarılı bir GS 21 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da kusarak yuttuğu yaratıkları dışarı çıkarmalıdır. Dışarı çıkan yaratıklar solucandan en fazla 4 metre uzaklıkta yere düşmüş şekilde ortaya çıkarlar. Eğer solucan ölürse yutulmuş bir yaratık artık kısıtlanmış değildir ve hızının 8 metresini harcayarak solucanın cesedinin içinden çıkar. Durumu yere düşmüştür.

**Kuyruk İğnesi.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +14, erim 4 m., bir yaratık. **Isabet:** 19 (3z6 + 9) delici zarar ve hedef bir GS 19 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 42 (12z6) zehir zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yansını almalıdır.



## KULBASTI

Orta insanımsı (kulbastı), kaotik tarafsız

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)

Can Puanı 45 (6z8 + 18)

Hızı 12 m., tırmanma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Beceler **Atletizm** +5

Zarar **Bağışıklıkları** zehir

Durum **Bağışıklıkları** zehirlenme

Duyular **karagöru** 48 m., edilgen Algı 11

Diller **Karanlıkta**

Zorluk 2 (450 DP)

**Yaralının Öfkesi.** Kulbastının can puanı 10 ya da daha azsa yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır. Buna ek olarak isabetli bir yakın dövüş silahı saldırısında fazladan 7 (2z6) zarar verir.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Kulbastı, iki pençe saldırısı yapar.

**Pençe.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. Isabet: 6 (1z6 + 3) kesici zarar.

## KULBASTI

Vahşi ve bölgesel olan kulbastılar Karanlıkaltı'nın uçurumlarını tırmanırlar. Düşmanlarını büyük bir öfkeyle pençeler, ölüme yüz yüze geldiklerinde çok daha şiddetli saldırırlar.

**Kulbastı Kökenleri.** Kulbastıların geçmişi asla aydınlığa kavuşmuş değildir fakat her zaman bugün oldukları Karanlıkaltı'nın vahşi sakinleri değildiler. Uzak geçmişte kulbastı kabileleri, kendilerine ait dilleri ve kültürleri olan gecel ve ormanlı avcılardı. Elfler, ölümlülerin dünyasında ortaya çıktıklarında kulbastılarla savaştılar ve onları yok olmanın eşiğine getirdiler. Kulbastılar sadece Karanlıkaltı'nun derinliklerine kaçarak hayatta kalabildiler.

Kulbastılar dünyanın altında çağlar geçirdikçe kürkleri rengini kaybetti ve görüşleri karanlığa alıştı. Hatta bu yeni dünyalarındaki daimi tehlike ve garip büyü onları değiştirdi. Son derece acımasız ve vahşi oldular, bulabildikleri ne varsa yediler – bir şey bulamadıklarındaysa birbirlerini avladılar. Kendi etlerini yemek, kültürlerinin bir parçası oldu, geçmişlerini terk ettiler.

**Kara Elflerin Hizmetkârları.** Kulbastılar ve yüzey elfleri arasındaki kadim düşmanlık onları kara elflerin amacına kolayca hizmet eder hale getirdi. Son yıllarda kara elfler kulbastıların yetiştirmeye, itaatlerini sağlamlaştıran vahşiliklerini körtlemeye başladılar. Varlıklı kara elf hanelerinin kumandasında kulbastı orduları oluşturuldu. Daha da kötüsü kara elfler kulbastıların elflere yönelik nefretlerini arttırmak için yüzeydeki elflere yönelik yaptıkları saldırılarda onlara önderlik eder oldular.

**Kartlar.** Bazı kulbastılar Karanlıkaltı'nın belirli bölümlerine işlemiş olan zihnonik gücü bünyelerine alırlar. Bir kabile, elçilerinden birinin böyle bir gücü elde ettiğini öğrendiğinde ona kabile şamanı veya kabile kartı rolünü yükler. Bir kart, kabilenin tarihini ve geleceğini korur ve düşmanlarına karşı kendi kabilesinin üstün olmasını sağlar. Kabilesini başarısızlığa uğratan bir kart, özel bir ayınle öldürüldükten sonra cesedi kabile üyeleri tarafından yenir. Böyle yapılmasındaki amaç onun sahip olduğu gücün bu göce değer, başka bir kulbastıya geçmesinin unumasıdır.

**Zehir Bağışıklığı.** Nesiller boyu zehirli yer altı yaratıkları avlamak ve derinliklerde büyüyen küfleri ve mantarları tüketmek kulbastıların, tüm zehir türlerine karşı bağışıklık kazanmaya zorlamıştır.

## AYRIT: KULBASTI KARTI

Bir kulbastı kartı zorluk derecesi 3 (700 DP) olan ve aşağıdaki özelliğe sahip olan sıradan bir kulbastıdır.

**Doğal Büyüyapımı (Zihnonik).** Kulbastının doğal büyü yapma yeteneği Bilgelik'tir (büyü kurtulma GS'si 11). Kulbastı, doğal olarak şu büyüleri, bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir

İstediyi zaman, *büyücü eli (el görünmezdir), kuş tuyu*  
1/Gün: *yaraları ayna imge, büyü/kuçult, iyileştir, metali ısıt*



BEN BİR DEFA ÖLDÜR, AYIP SANA.  
BENİ İKİNCİ DEFA ÖLDÜR, AYIP BANA.  
-RAKŞASA ATASÖZÜ



## RAKŞASA

Rakşasalar diğer yaratıklar üzerinde egemenlik kurma arayışlarında ince hareket eder, yanlış yönlendirmeyi severler. Çok az sayıda yaratık bu bukların gerçek hallerini görmüştür çünkü kendilerini istedikleri biçime sokabilirler ama genellikle güçlü veya etkili birilerinin görünümünü tercih ederler: Soylu, din adamı, zengin bir tüccar vs. Bir rakşasanın gerçek biçimi insan ile kaplanın karışımıdır ama tek bir fark hemen göze çarpar: Elleri terstir. Bir insanın elinin dışı bakan yüzü, rakşasanın avuç içidir.

**Ölümlü Bedende Kötü Ruhlar.** Rakşasalar çok uzun zaman önce Dokuz Cehennem'de, güçlü şeytanlar Aşağı Alem'lerden kaçmak için özlelerini, hapsoldükleri buksu bedenlerden kurtarmak için kara bir ayın yaptıklarında yaratılmışlardır. Bir rakşasa insanımsı etine duyduğu açlığı gidermek ve kötü planlarını hayata geçirmek için Asıl Alem'e girer. Avını dikkatlice seçer, varlığının dünyanın geri kalanından gizli olması için çok dikkatli davranır.

**Kötüçil Yeniden Doğuşlar.** Bir rakşasa için Asıl Alem'de ölmek, acı ve işkence içinde Dokuz Cehennem'e geri dönmek demektir. Çünkü bedenleri yeniden oluşana değin özleri Dokuz Cehennem'de hapsolacaktır. Bu süre aylar ile yıllar arasında olabilir. Rakşasa yeniden doğduğunda önceki hayatına ait tüm bilgileri ve anıları korur. Dolayısıyla onu öldüren intikam almak için yola çıkar. Eğer hedefi bir şekilde elinden kurtulursa onun yerine hedefinin ailesini, arkadaşlarını veya ardıklarını cezalandırabilir.

Diğer tüm şeytanlar gibi Dokuz Cehennem'de öldürülen bir rakşasa sonsuza değin yok edilmiştir.



## RAKŞASA

Orta buk, adil kötü

Zırh Seviyesi 16 (doğal zırh)  
Can Puanı 110 (13z8 + 52)  
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
14 (+2)	17 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	20 (+5)

Beceriler Aldatma +10, Sezgi +8

Zarar Hassasiyetleri İyi bakış açılı yaratıkların kullandığı büyüleri silahların verdiği delici zararlar

Zarar Başışıklıkları Büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 13

Diller Ortak Lisan, Şeytanca

Zorluk 13 (10.000 DP)

**Sınırlı Büyük Başışıklığı.** Rakşasa 6. Seviyeli veya daha düşük seviyeli büyülerden etkilenemez veya bu büyülerle tespit edilemez. Ama eğer isterse bu büyülerden etkilenmeyi veya bu büyülerle tespit edilmeyi

seçebilir Diğer tüm buyulere ve büyüye etkilerle karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

**Doğal Büyüyapımı.** Rakşasanın büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 18, büyüü saldırılara +10). Rakşasa, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İstedildiği an: büyüü eli, kendini gizle, küçük illüzyon, zihin okuma  
3/ gün: büyük imge, büyüü tespit et, görünmezlik, kişiyi tılsımla, öneri

1/gün: alem geçişi, gerçek görüş, kişiye hükmet, uçma

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Rakşasa iki pençe saldırısı yapar.

**Pençe.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 9 (2z6 + 2) kesici zarar ve hedef bir yarabksa lanetlenmiştir. Bu büyüü lanet, hedef ne zaman uzun veya kısa bir molayı tamamlasa etkili olmaya başlar. Hedef ne zaman uzun veya kısa bir molayı tamamlasa hedefin düşünceleri korku ve kabuslarla dolar. Lanetlenmiş hedef uzun veya kısa bir molayı tamamlamaktan fayda görmez. Lanet, laneti kaldır büyüsü veya benzer bir büyüyle ortadan kaldırılınca değin sürer.



## REMORASİSLER

Kar ve buzun altından buhar bulutlu içindeki bir remorasis ortaya çıkıyor. Vücudunun içindeki alev nabız gibi atıyor. Kanat benzeri uzantılarla başının arkasından başlayarak yanlarına yayılıyor ve geniş ağzı keskin dişlerini gösteriyor.

**Buzul Avcıları.** Remorasisler buzul bölgelerde yaşar, geyikleri, kutup ayılarını ve onlarla beraber aynı bölgeyi paylaşan diğer yaratıkları avlarlar. Sıcak havaya tahammül edemezler. Çünkü vücutlarının içinde fırın kadar şiddetli bir sıcak üretirek soğuk iklimlerde yaşamaya uyum sağlamışlardır. Avlanırken kendilerini kar ve buzun altına gömer, yarattıkları titreşimle üstlerinden geçtiğini bildirecek yaratıkları beklerler. Buzun ve karın altında gizlenmişken vücut ısılarını düşürür ve böylece üstlerindeki kar ve buzun erimesini engellerler.

**Gençler.** Avcı ayaz devleri remorasis yuvaları ve yumurtaları için buzulları tararlar. Bu devler genç remorasislere değer verirler çünkü remorasisler, yumurtadan çıktıktan sonra emir almaları için eğitilebilirler ve böylece devlerin buzlu kalelerini korumaları sağlanabilir. Tam erişkinlerin tersine genç remorasisler kurbanlarını bir bütün olarak yutmaktansa onları çiğneyerek yerler.

## REMORASİS

*Kocaman canavarımsı, bakış açısı*

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)

Can Puanı 195 (17x12 + 85)

Hizi 12 m., kazma 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
24 (+7)	13 (+1)	21 (+5)	4 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

Zarar Başlıklıkları soğuk, ateş

Duyular karagörü 24 m., titrerhis 24 m.,  
edilgen Algı 10

Diller -----

Zorluk 11 (7.200 DP)

**Sıcak Beden.** Remorasis dokunan veya remorasisden en fazla 2 metre uzaklıktayken ona isabetli bir yakın dövüş silahlı saldırısı yapan bir yaratık 10 (3z6) ateş zararı alır.

## EYLEMLER

**Isırık. Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı:** Saldırısı +11, erim 4 m., bir hedef. Isabet: 40 (6x10 + 7) delici zarar ve 10 (3z6) ateş zararı. Eğer hedef bir yaratıksa yakalanmıştır (kurtulmak için GS 17). Yakalanma sona erinceye değin hedefin durumu kısıtlanmıştır ve remorasis başka bir yaratığı ısıramaz.

**Yutma.** Remorasis, yakalamakta olduğu Orta veya daha küçük boyutlu bir yaratığa karşı bir ısırık saldırısı yapar. Eğer saldırı isabet ederse bu yaratık ısırığın verdiği zararı alır ve yutulur ve yakalanma sona erer. Yaratık yutulmuşken durumu kördür ve kısıtlanmıştır, remorasisin dışından kaynaklanan tüm saldırılara ve etkilere karşı tam siperi vardır ve remorasisin her sırasının başında 21 (6z6) asit zararı alır.

Eğer remorasis tek bir sırada, içindeki yaratıktan 30 veya daha fazla Zarar alırsa, o sıranın sonunda, başarılı bir GS 15 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da kusarak yuttuğu yaratıkları dışarı çıkarmalıdır. Dışarı çıkan yaratıklar remorasisden en fazla 4 metre uzaklıkta yere düşmüş şekilde ortaya çıkarlar. Eğer remorasis ölürse yutulmuş bir yaratık artık kısıtlanmış değildir ve hızının 6 metresini harcayarak remorasisin cesedinin içinden çıkar. Durumu yere düşmüştür.

## GENÇ REMORASİS

*Büyük canavarımsı, bakış açısı*

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)

Can Puanı 93 (11x10 + 33)

Hizi 12 m., kazma 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	3 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Zarar Başlıklıkları soğuk, ateş

Duyular karagörü 24 m., titrerhis 24 m.,  
edilgen Algı 10

Diller -----

Zorluk 5 (1.800 DP)

**Sıcak Beden.** Remorasis dokunan veya remorasisden en fazla 2 metre uzaklıktayken ona isabetli bir yakın dövüş silahlı saldırısı yapan bir yaratık 7 (2z6) ateş zararı alır.

## EYLEMLER

**Isırık. Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı:** Saldırısı +6, erim 2 m., bir hedef. Isabet: 20 (3x10 + 4) delici zarar ve 7 (2z6) ateş zararı.

# HORTAN

Bir hortan, acımasızca ve hak etmediği bir sonla yaşama veda eden bir ölümünün ruhuyla ortaya çıkar. O, kendine yanlış yapanlardan intikam almak için dünyaya geri dönmüştür. Hortan, bedenini geri alır ve dışardan bakıldığında bir zombiye benzer. Bununla beraber bir hortanın gözleri, zombi gözleri gibi yaşamsız değildir. Düşmanından alacağı intikam aleviyle parıldar. Eğer hortanın kendi bedeni yok edilirse veya kullanılmayacak durumdaysa başka bir insanımsının cesedini ele geçirir. Hortanın araç olarak kullandığı beden ne olursa olsun düşmanı onu her zaman tanır, ne olduğunu bilir.

**İntikam Açlığı.** Bir hortanın intikam almak için bir yılı vardır. Düşmanı öldüğünde veya zamanı sona ermeden düşmanını öldürmede başarısız olduğunda hortan toza döner ve ruhu öbür dünyaya geçer. Eğer düşmanı kendi başına yok edemeyeceği kadar güçlüyse hortan, amacına ulaşmak için kendine müttefikler bulabilir.

**İlahi Adalet.** Hiçbir büyü bir hortan tarafından takip edilen bir yaratığı gizleyemez. Hortan bu yaratığın, yani intikam hedefinin hangi yönde ve ne kadar uzaklıkta olduğunu her zaman bilir. Bir hortanın birden fazla düşmana sahip olduğu durumlarda hortan hepsini aynı anda değil onları birer birer ortadan kaldırmaya çalışır. Bu işe de ona öldürücü darbeyi indiren hedeften başlar. Eğer bir hortanın bedeni yok edilirse ruhu avına devam etmek için yeni bir ceset bulmak amacıyla uzaklaşır.

**Hortlak Doğa.** Hortanın havaya, yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.



## AYRIT: BÜYÜLÜ VE SİLAHLI HORTANLAR

Ölmeden önce buyu yapabilen hortanlar buyu yapma yeteneklerinin bir kısmına veya tamamına sahip olabilirler. Benzer şekilde hayattayken zırh giyip silah kullanmış hortanlar da yaşama geri döndüklerinde böyle yapmaya devam edebilirler.

## HORTAN

Orta hortlak, taraflı

Zırh Seviyesi 13 (deri zırh)  
Can Puanı 136 (1628 + 64)  
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	18 (+4)

**Kurtulma Kontrolleri** Güç +7, Bün +7, Bil +6, Kar +7  
**Zarar Dirençleri** çürütücü, zihinsel  
**Zarar Bağışıklıkları** zehir  
**Durum Bağışıklıkları** tıslanılma, bitkinlik, korkmuş olma, felç olma, zehirlenme, afallama  
**Duyular** karagörü 24 m., edilgen Algı 13  
**Diller** hayattayken bildiği diller  
**Zorluk** 5 (1.800 DP)

**Canlanma.** Hortan, sırasının başında 10 can puanını geri kazanır. hortan ateş veya ısıltı zararı alırsa bu özellik hortanın sonraki sırasının başında işlemez. Hortanın bedeni, sırasına 0 can puanıyla başlar ve canlanma özelliğini kullanamazsa yok olur.

**Yenilenme.** Hortanın bedeni yok edildiğinde ruhu da yok olmaz. Bunun üzerinden 24 saat geçtikten sonra ruh, aynı varlık âleminde kendine yeni bir insanımsı cesedi bulur, onu ele geçirir ve hareket ettirmeye başlar. Tüm can puanlarını geri kazanır. Ruh bedensizken, bir dilek büyüü aracılığıyla geri dönmek üzere öbür dünyaya gitmesi sağlanabilir.

**Dönüş Bağışıklığı.** Hortan, hortlakları döndüren etkilere karşı bağışıklıdır.

**İntikam Peşinde.** Hortan, intikamı için öldürmesi gereken yaratık ya da yaratıkların hangi yönde olduğunu, kendisi ile aralarında ne kadar mesafe olduğunu bilir. Hortan ve intikam hedeflerinin farklı varlık âlemlerinde olması bunu değiştirmez. Eğer hortan tarafından takip edilen bir yaratık ölürse hortan bunu bilir.

## EYLEMLER

**Çoklusaldır.** Hortan iki yumruk saldırısı yapar.

**Yumruk.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +7, erim 2 m., bir hedef. isabet: 11 (2z6 + 4) sersemletici zarar. Eğer hedef, hortanın intikam almak için antı içtiği bir yaratıksa fazladan 14 (4z6) sersemletici zarar da alır. Hortan zarar vermek yerine hedefi (eğer hedef büyük veya daha küçük boyutluysa) yakalayabilir (kurtulmak için GS 14).

**İntikam Bakışı.** Hortan, görebildiği ve kendisinden en fazla 12 metre uzaklıkta bulunan ve intikam almak için yemin ettiği bir yaratığı hedef olarak seçer. Hedef GS 15 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Hedef başarısız olursa hortan ona zarar verinceye veya hortanın bir sonraki sırasının başına değin felç olur. Felç olma durumu sona erince hedef 1 dakika boyunca hortandan korkar. Korkmuş bir hedef her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir başanlı olması halinde korkmuş olma durumunu sonlandırabilir. Hedef hortanı görebiliyorsa bu kurtulma kontrolünü dezavantajla yapar.





## ROK

İlk bakışta bir rokun silüeti sıradan bir avcı kuşa benzer. Gökyüzünden alçaldıkça olağanüstü boyutu dehşete düşüren bir şekilde ortaya çıkar. Uçan bir rokun kanat uçları arasındaki mesafe altmış metreden daha fazladır. Evi olan dağ zirvelerinde tünemiş bu canavar kuşun boyutu neredeyse kadim ejderhalara eşittir.

**Göklerin Mangusları.** Devlerin dünyanın kontrolü için ejderhalara savaştıkları kadim zamanlarda dev ilahlarının babası olan Annam, takipçileri, ejderhaların gökler üzerindeki hâkimiyetiyle başa çıkılsın diye rokları yaratmıştır. Savaş sona erdiğinde roklar, devlerin elinden özgürlüklerine kavuşmuş ve dünyaya dağılmışlardır.

Bulut devleri ve fırtına devleri bazen bu dev kuşların evcilleştirse de roklar devlere bile muhtemel yemek gözüyle bakarlar. Yiyecek bulmak için büyük mesafeler kat eder, en sevdikleri avlanma bölgesi olan göklerde dolaşırlar. Bir rok nadiren hızlı veya yavaş bir hedef bulduğunda avını devasa pençeleriyle yakalamak için büyük bir hızla gökten yere iner.

**Uzak ve Yalnız.** Roklar yüzyıllar boyu yaşayabilen, yalnızlığı seven yaratıklardır. Ağaçlardan, çadırlardan, gemi parçalarından ve taşıdıkları kervan parçalarından yaptıkları yuvalarını, ufak yaratıkların erişiminden uzağa, dağların yamaçlarına kurarlar.

Bazen bir rokun yuvası kervanlardan veya gemilerden aldıkları ganimette dolu olur ama bu yaratıklar böyle şeylerle ilgilenmezler. Çok daha nadir görüleni ise rokların düzensiz aralıklarla gerçekleştirdikleri çiftleşme hareketinin bir sonucu olan, insandan daha büyük bir yumurtadır.

## ROK

*Devasa canavarımı, bakış açısı*

**Zırh Seviyesi** 15 (doğal zırh)

**Can Puanı** 248 (16x20 + 80)

**Hızı** 8 m., uçuş 48 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
28 (+9)	10 (+0)	20 (+5)	3 (-4)	10 (+0)	9 (-1)

**Kurtulma Kontrolleri** Çev +4, Bün +9, Bil +4, Kar +3

**Beceriler** Algi +4

**Duyular** edilgen Algi 14

**Diller** -----

**Zorluk** 11 (7.200 DP)

**Güçlü Görme.** Rokun, görmeye dayalı Bilgelik (Algi) kontrollerinde avantajı vardır.

## EYLEMLER

**Çöküş Saldırı.** Rok iki saldırı yapar. Biri gagasıyla ve biri de pençeleriyle.

**Gaga.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırısı +13, erim 4 m., bir hedef. *Isabet:* 27 (4x8 + 9) delici zarar.

**Pençeler.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırısı +13, erim 2 m., bir hedef. *Isabet:* 23 (4x6 + 9) kesici zarar ve hedef yakalanmıştır (kurtulmak için GS 19). Yakalanma sona erinceye değin hedefin durumu kısıtlanmıştır ve rok pençelerini başka bir yaratık üzerinde kullanamaz.

# TUTUCU

Karanlıkaltı'nın mağaraları ve tünellerinde yaşayan obur tutucular yakaladıkları her şeyi yerler. Bir tutucu, Karanlıkaltı'nın hayvanlarından maceracılara kadar herhangi bir yaratığı midesine indirebilir.

Bir tutucunun, karşındakine fark ettirmeden saldırmasına imkân tanıyan, sıradan bir sarkut veya dikitten ayırt edilemeyen bir görünümü vardır. Bu yaratık bedeninin altında bulunan, yapışkan, binlerce tıyü kullanarak yavaşça hareket edebilir. Mağara duvarlarına ve taş tavanlara tırmanır, saldırmak için en iyi yere tutunur.

**Karanlıkaltı Avcıları.** Tutucular, kaya benzeri görünümündü ve avlanma yöntemini paylaştığı delgeçlerin daha gelişmiş halleridir. Bir tutucu sıradan bir kaya parçası gibi görünmek için sahip olduğu tek gözünü kapatıp, hareket etmeden saatlerce bekleyebilir. Fazla yakına gelen yaratıklar, bu göz açıldığında ve onları yakalamak için etrafa saçılan dokunaçları gördüklerinde şaşkına uğralar. Bunun ardından tutucu, yakaladığı avlarını kendine çekerken korkunç böğürme sesleri çıkarır, kurbanlarını taştan dişlerin bulunduğu ağzına daha da büyük bir iştahla çeker.

Bir tutucu, ölümünden sonra midesinden çıkartılabilecek platinler, değerli taşlar ve büyütlü nesneler hariç olmak üzere yediği her şeyi sindirir. Tutucuların sindirim enzimleri de değerlidir. Simyacılar bunu çözücü olarak kullanır, az miktarına çok paralar öderler.

**Zayıflatıcı Dokunaçlar.** Bir tutucunun gövdesinden çıkan altı dokunacı vardır. Bunların her biri dokunduğu her şeye büyük bir güçle yapışır. Her dokunacın ucunda saç benzeri bölümler vardır ki dokundukları yaratığın derisini deler ve onu zayıflatırlar. Yakalanan yaratık debelendikçe zayıflar, tutucu da onu daha kolay bir şekilde kendine doğru çeker. Eğer bir dokunaç kesilir veya koparlarsa tutucu onun yerine yeni bir tanesini çıkarabilir.



## TUTUCU

Büyük canavarımsı, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 20 (doğal zırh)  
Can Puanı 93 (1120 + 33)  
Hızı 4 m., ırmanına 4 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	8 (-1)	17 (+3)	7 (-2)	16 (+3)	6 (-2)

Beceriler Algı +6, Gizlilik +5  
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 16  
Diller ----  
Zorluk 5 (1.800 DP)

**Sahte Görünüm.** Tutucu hareketlessen, bir dikit gibi normal bir kaya oluşumundan ayırt edilemez.

**Yakalayan Dokunaçlar.** Tutucu aynı anda en fazla altı dokunaca sahip olabilir. Her dokunaca saldırılabilir (ZS 20; 10 can puanı; zehir ve zihinsel zararları karşı bağışık). Bir dokunacı yok etmek tutucuya zarar vermez. Tutucu, yok edilen bir dokunacı bir sonraki sırasında yeniden çıkartabilir. Eylemini kullanan ve başarılı bir GS 15 Güç

kurtulma kontrolü yapan bir yaratık dokunacı koparak ondan kurtulabilir.

**Örümcek Ayağı.** Tutucu, baş aşağı halde tavanlar da dâhil olmak üzere yetenek kontrolü yapmaksızın zor yüzeylere tırmanabilir.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Tutucu bir ısırk saldırısı ve dört dokunaç saldırısı yapar, her dokunaç saldırısında mümkünse Çekme eylemini kullanır.

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. Isabet: 22 (4z8 + 4) delici zarar.

**Dokunaç.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırıya +7, erim 20 m., bir hedef. Isabet: Hedef yakalanmıştır (kurtulmak için GS 15). Yakalanma sona erinceye değin hedef kısıtlanmıştır; Güç kontrollerinde ve Güç kurtulma kontrollerinde dezavantajı vardır; tutucu başka bir hedef üzerinde aynı dokunacını kullanamaz.

**Çekme.** Tutucu, yakalamış olduğu her yaratığı kendine doğru en fazla 10 metre çeker.

"YOK ETİ BALYOZUMU VE BACAMI.  
O ÇÜN İNANÇIMI SINADI BE!"  
-BRAWN FIRTINATASAR,  
DUMATHODİNİN ÖCECE KUTSAMANI



## PAS CANAVARI

Çoğu cüce tek bir pas canavarıyla karşılaşmaktansa bir grup orku tercih eder. Bu garip, normalde uysal olan yaratıklar demirli metalleri çürütür sonra da yaratıkları pası midelerine indirirler. Bunu yaparken sayısız maceracının zırhunu, kalkanını ve silahını harap etmişlerdir.

Bir pas canavarının bedeni kalın, yumrulu zırhla kaplıdır; uzun kuyruğunun ucunda kemiksi çıkıntılar vardır ve iki tane, tüye benzer anteni böğegimsi başından çıkar.

**Yer Altı Çöpçüleri.** Pas canavarları tüketmek için demir, çelik ve mithril gibi demirden metalleri arayarak yer altındaki tünellerde ve geçitlerde dolaşırlar. Buna benzer metalleri taşımayanları görmeyen gelirler ama çelik silah ve zırh taşıyanlara karşı saldırgan olabilirler. Bir pas canavarı, yiyeceğinin kokusunu alır almaz çürütmek ve yemek için hedefine doğru hızla ilerlemeye başlar.

Pas canavarı yediği pasın bir mızraktan veya kılıctan gelip gelmediğini umursamaz. Maceracılar, arkalarında demirden nesneler bırakarak bu yaratıkların dikkatini dağıtabilirler.

**Yer Altı Gezginleri.** Pas canavarları nadiren kalabalıklar halinde bulunurlar. Genellikle ya yalnız başlarına ya da küçük gruplar halinde avlanmayı tercih ederler. Tüketmek için demirli metaller arayışlarında yorulmak nedir bilmeden tünellerde dolaşır, bir mağaradan diğerine giderler. Bu yoyculukları onları sıklıkla Karanlıkaltı'nın diğer sakinlerinin önüne çıkarır ki onlar da pas canavarlarını ya zararsız ya da istah kaçırıcı olarak görürler. Bundan dolayı pas canavarları yer altında yaşayan diğer canavarların yakınlarında bulunabilir. Eğer iyi beslenirlerse ve kanlarını tok tutulursa eşlikçiler veya evcil hayvanlar olabilirler.

## PAS CANAVARI

Orta canavarımsı, bakış açısı

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)  
Can Puanı 27 (5z8 + 5)  
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
13 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	13 (+1)	6 (-2)

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 11  
Diller ----  
Zorluk 1/2 (100 DP)

**Demir Kokusu.** Pas canavarı koklayarak kendisinden en fazla 12 metre uzaklıkta bulunan ve demirden yapılmış her şeyin tam yerini belirleyebilir.

**Metali Paslandır.** Pas canavarına vuran, metalden yapılmış tüm büyüsz silahlar çürür. Silah, isabet halinde zarar verdikten sonra zarar zararına daimi ve birikimli -1 ceza alır. Eğer bu cezaların toplamı -5 olursa silah yok olur. Metalden yapılmış büyüsz mühimmat da pas canavarına zarar verdikten sonra yok olur.

## EYLEMLER

**Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +3, erim 2 m., bir hedef. Isabet: 5 (1z8 + 1) delici zarar.

**Antenler.** Pas canavarı kendisinden en fazla 2 metre uzaklıkta bulunan, görebildiği ve demirden yapılmış, büyüsz herhangi bir metal nesneyi çürütür. Eğer bu nesne giyilmiyor veya taşınmıyorsa, pas canavarının dokunuşu bu nesnenin 25 santimetre küplük kısmını çürütür. Eğer bu nesne bir yaratık tarafından giyiliyor veya taşınıyorsa bu yaratık pas canavarının dokunuşundan kurtulmak için başarılı bir GS 11 çeviklik kurtulma kontrolü yapmalıdır.

Eğer dokunulan nesne giyilen veya taşınan metal bir zırh veya metal bir kalkanla sağladıysa ZS'ye daimi ve birikimli -1 ceza alır. Eğer bu ceza zırhın ZS'sini 10'a, kalkanın verdiği bonusu +0'a düşürürse, bu nesne yok olur. Eğer dokunulan nesne tutulan bir metal silaha Metal Paslandır özelliğinde anlatıldığı şekilde çürür.





## HIVADAMLAR

Sisle kaplı kıyılar veya sonsuz mavi okyanuslar boyunca, duyanların kanını donduran bir deniz kabuğu sesi yankılanır. Bu hivadamların av borusudur – yağma ve savaş çağrısı. Kıyılarda yaşayanlar hivadamlara “deniz şeytanları” derler. Çünkü hivadamların merhameti yoktur; gemilerin mürettebatını katleder, sahil kasabalarını yerle bir ederler.

**Derinlerin Şeytanları.** Hivadamlar avcı, balığa benzer bir ırktır. Avlanmak için okyanusların derinliklerinden kıyılara ve sığ yerlere akınlar düzenlerler. Denizlerin en derin yerlerinde yaşasalar da tüm su dünyasını kendi krallıkları olarak görür, buralarda yaşayan yaratıkları sırf eğlence olsun diye avlar ve öldürürler.

Hivadamların sözde krallıklarının yöneticileri bir değil iki çift kola sahip olan dev, mutant erkeklerdir. Savaşta korkunç bir düşman olan bu güçlü hivadamlar baronlarına tüm hivadamlar boyun eğmiş, saygı gösterirler.

**Köpekbalığının Yolu.** Hivadamlar köpekbalığı ilahı Sekolah'a tapınırlar. Sadece dişi hivadamlar bu ilahın gücünü kullanmaya değerdir ve rahibeler hivadamlar toplumunda muazzam bir nüfusa sahiptir.

Hivadamlar bir damla kanın kokusunu aldıkları anda kendilerini kaybederler. Sekolah'a inanarak olarak köpekbalıklarla aralarında özel bir yakınlık vardır, onları av hayvanları olarak eğitirler. Eğitimsiz köpekbalıkları bile hivadamları müttefikleri olarak görür ve onlara zarar vermezler.

**Elf Düşmanlığı.** Hivadamlar, eğer ölümcül düşmanları olan sucul elfler olmasaydı tüm okyanusları kontrol edebilirlerdi. Bu iki ırk arasındaki savaşlar yüzyıllardan beri dünyanın sahil ve kıyılarında sürmekte, deniz ticaretini sekteye uğratmakta ve diğer ırkları da bu kanlı savaşın içine çekmektedir.

Hivadamların sucul elflere karşı olan düşmanlığı o kadar şiddetlidir ki bu kadim düşmanlarıyla savaşmaya uyum sağlamışlardır. Bir sucul elf topluluğuna yeteri kadar yakın bir yerde dünyaya gelen bir hivadamlar, gözlerini dünyaya bir malenti olarak açabilir – dışarıdan bakıldığında bir sucul elften farksız görünen bir hivadamlar. Hivadamlar mutasyona meyillidir. Ama bu ender rastlanan mutasyonun iki ırk arasındaki savaştan kaynaklanıp kaynaklanmadığını – ya da bu savaştan önce başlayıp başlamadığını – kimse söyleyemez.

Hivadamlar, malentileri sucul elf şehirlerinde, hivadamlara bir tehdit oluşturacak diğer topluluklar arasında casuslar ve suikastçılar olarak kullanırlar. Malenti tehdidinin gölgesi bile sucul elfler arasında paranoya ve şüphenin oluşması için yeterlidir. Bu durum da asıl hivadamlar işgalinin öncesinde onlar arasındaki direnç ve dayanıklılığın zayıflamasını sağlayabilir.



### HIVADAM

Orta insanımsı (hivadamlar), adil kötü

Zırh Seviyesi 12 (doğal zırh)

Can Puanı 22 (4z8 + 4)

Hızı 12 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	9 (-1)

Beceriler Algı +5

Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 15

Diller Hivadamlar

Zorluk 1/2 (100 DP)

**Kan Cinneti.** Hivadamların, can puanlarının hepsine sahip olmayan bir yaratığa karşı yaptığı yakın dövüş silahı saldırısında avantajı vardır.

**Sınırlı Yüzgerzerlik.** Hivadamlar havayı ve suyu soluyabilir ama boğulmaktan kaçınması için en az her 4 saate bir defa su altına dalması gerekir.

**Köpekbalığı Telepatisi.** Hivadamlar büyüleri olarak kendisinden en fazla 48 metre uzaklıkta bulunan tüm köpekbalıklarını, sınırlı bir telepati kullanarak kumanda edebilir.

### EYLEMLER

**Çakılsaldırı.** Hivadamlar iki yakın dövüş silahı saldırısı yapar. Biri ısırganıyla ve diğeri de ya pençeleriyle ya da mızrağıyla.

**Isırgan.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. İsobet: 3 (1z4 + 1) delici zarar.

**Pençeler.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. İsobet: 3 (1z4 + 1) kesici zarar.

**Mızrak.** Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırıya +3, erim 2 m. veya 8/24 m., bir hedef. İsobet: 4 (1z6 + 1) delici zarar veya bir yakın dövüş silahı saldırısı yapmak için iki elle kullanılırsa 5 (1z8 + 1) delici zarar.

"KASABA KOŞTU, MARTILAR GARIP BİR ŞEKİLDE SESSİZDİ  
VE TÜM DUVABİLDİĞİMİZ DENİZİN KARANLIYDI."  
—BİR HIVADAM YAĞMASININ ARDINDAN



## HIVADAM RAHİBESİ

Orta insanımsı (hivadam), adil kotu

Zırh Seviyesi 12 (doğal zırh)

Can Puanı 33 (6z8 + 6)

Hızı 12 m., yüzmeye 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)

Beceriler Algi +6, Din +3

Duyular karagörü 48 m., edilgen Algi 16

Diller Hivadamca

Zorluk 2 (450 DP)

**Kan Cinneti.** Hivadamın, can puanlarının hepsine sahip olmayan bir yaratığa karşı yaptığı yakın dövüş silahı saldırısında avantajı vardır.

**Sınırlı Yüzergezerlik.** Hivadam havayı ve suyu soluyabilir ama boğulmaktan kaçınması için en az her 4 saate bir defa su altına dalması gerekir.

**Köpekbalığı Telepatisi.** Hivadam büyülu olarak kendisinden en fazla 48 metre uzaklıkta bulunan tüm köpekbalıklarını, sınırlı bir telepati kullanarak kumanda edebilir.

**Büyüyupmak.** Hivadam 6. Seviyeli büyü yapıcısıdır. Büyü yapma yeteneği Bilgelik'tir (büyük kurtulma GS'si 12, büyülu saldırılara +4). Şu ruhani büyülerini hazırlamıştır:

Büyümsüler (istediği an): abrov, kılavuz

1. Seviye (4 hazne): büyülu tespit et, kutsama, yönlendiren yıldırım

2. Seviye (3 hazne): kişiyi durdur, ruhsal silah (üç başlı mızrak)

3. Seviye (3 hazne): diller, toplu iyileştirme sözcüğü

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Hivadam iki saldırı yapar: Biri ısıngıyla ve diğeri de pençeleriyle.

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +3, erim 2 m., bir hedef.

İsobet: 3 (1z4 + 1) delici zarar.

**Pençeler.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +3, erim 2 m., bir hedef

İsobet: 3 (1z4 + 1) kesici zarar.

## HIVADAM BARONU

Büyük insanımsı (hivadam), adil kötü

Zırh Seviyesi 16 (gövde zırhı)

Can Puanı 76 (9z10 + 27)

Hızı 12 m., yüzmeye 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Kurtulma Kontrolleri Çev +5, Bün +6, Zek +5, Bil +4

Beceriler Algi +7

Duyular karagörü 48 m., edilgen Algi 17

Diller Hivadamca

Zorluk 5 (1.800 DP)

**Kan Cinneti.** Hivadamın, can puanlarının hepsine sahip olmayan bir yaratığa karşı yaptığı yakın dövüş silahı saldırısında avantajı vardır.

**Sınırlı Yüzergezerlik.** Hivadam havayı ve suyu soluyabilir ama boğulmaktan kaçınması için en az her 4 saate bir defa su altına dalması gerekir.

**Köpekbalığı Telepatisi.** Hivadam büyülu olarak kendisinden en fazla 48 metre uzaklıkta bulunan tüm köpekbalıklarını, sınırlı bir telepati kullanarak kumanda edebilir.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Hivadam üç saldırı yapar: Biri ısıngıyla ve ikisi ya pençeleriyle ya da üç başlı mızrağıyla.

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +7, erim 2 m., bir hedef.

İsobet: 9 (2z4 + 4) delici zarar.

**Pençeler.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +7, erim 2 m., bir hedef.

İsobet: 11 (2z6 + 4) kesici zarar.

**Üç Başlı Mızrak.** Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı:

Saldırısı +7, erim 2 m. veya 8/24 m., bir hedef. İsobet: 11 (2z6 + 4)

delici zarar veya bir yakın dövüş silahı saldırısı yapmak için iki elle

kullanıldıysa 13 (2z8 + 4) delici zarar.

## VUPARLAR

Vuparlar Unsursal Ateş Âlemi'ndeki Kül Denizi'nde yaşarlar. Kıvrımlı bedenleri ve dikenli kemik çıkıntılar için için yanan bir ateşle parlar. Vücutlarından dışarı yüksek dereceli bir ısı yayılır. Gözleri, şahine benzer yüzlerindeki boşluklarda yanan mum gibi sarı sarı parlar.

Vuparlar gücü sever, etraflarındakileri ateşe vermekten zevk alırlar. Kendi âlemlerinin dışındayken ormanları yakar, ağaçların küle dönmelerini izler veya patlayan yanardağlardan akan lavların içinde dolanırlar.

**Ateş Yılanları.** Vuparlar çapı elli santimetre olan metal yumurtalardan çıkarlar. Dışarıdan bakıldığında bu yumurtaların içinde alev varmış gibi görünür. Yumurtadan çıkma zamanı geldiğinde kabuğu eritir ve bir ateş yılanı olarak ortaya çıkarlar. Bir ateş yılanı bir yıl içinde erişkinliğe erişir ve bir vupar olur.

**İfritlelerin Köleleri.** Uzun zaman önce ifritler, kendilerine meşhur Pirinç Şehri'ni yapmaları için çorları tutmuşlardı. Sonra çorların işi bitince onları köle yapmak için yakalamaya çalışmış ama başarısız olmuşlardı. Bunun ardından ifritler, kendilerine köleler yapmak için vuparları saldırmış ve bu sefer başarılı olmuşlardır. Bu köleleri kullanarak diğer âlemlere savaş açmak ve her şeyi yok etmek isterler.

Vuparlar, çorlardan nefret ederler. Çünkü ifritlerin onları köle yapmada başarılı olmaları halinde kendilerinin serbest kalacağına inanırlar. İfritle bu düşmanlığı kendi çıkarları için kullanır, onların nefretini köbrükler ve çorların üzerine vuparları saldırtırlar.

İfritle, vuparların, kendilerine başka bir efendi bulmasını istemezler. Kendilerini Unsursal Kötü tarikatları adanmış vuparlarla karşılaştıklarında onları köle almak yerine öldürürler.

**Despot Soyular.** Vuparlar kendi ateşli doğalarının güdülerini izleseler de ifritlerin altında geçirdikleri kölelik onları etkilememiştir. Kendi toplumlarını ifrit modelinde oluştururlar. En büyük ve güçlü vupar diğer soydaşlarını zorla yönetir.

Vuparlar yaşlandıkça boyutları ve tohum içindeki konumları artar. Kendi soyları içinde zalim soylular olarak yükselirler. Soylular gezgin vupar çetelerini idare ederler. Bunlar Unsursal Ateş Âlemi'nde dolanırlar ve karşılarına çıkan diğer toplulukları ganimet için yağmalarlar.

**Yaşayan Demirci Ocakları.** Vuparlar büyük bir ısı yayarlar. Savaşırken silahları kızıl bir ışıkla parlar, temas halinde düşmanlarının vücutlarını yakar. Yakındaki bir vupar tehlikelidir çünkü vücudundan çıkan ısı etrafındaki yaratıklara zarar verir.

Bu vücut içi ısı vuparların demircilik yetenekleri için faydalıdır çünkü sadece ellerini kullanarak demire ve çeliğe şekil verebilirler. Çorlar kadar dikkatli ve özenli olmasalar da vuparlar tüm âlemlerdeki demirciler arasında önde gelenler arasındadırlar. Güçlü yaratıkları onları savaşçı olarak kullanır. Ama diğerleri demircilik yeteneklerini kullanmak ister. Hatta sadece sonsuz sıcaklıklarından yararlanmak için ocaklara bağlananları dahi vardır.



### ATEŞ YILANI

Orta unsursal, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)

Can Puanı 22 (528)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

**Zarar Hassasiyetleri** soğuk

**Zarar Dirençleri** büyüsz saldırılarını verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

**Zarar Başışıklıkları** ateş

**Duyular** karagözü 24 m., edilgen Algı 10

**Diller** Yanalı anlayabilir ama konuşamaz

**Zorluk** 1 (200 DP)

**Sıcak Beden.** Yılanı dokunan veya yılanın en fazla 2 metre uzaklıktayken ona bir yakın dövüş silahı saldırısı yapan bir yaratık 3 (126) ateş zararı alır.

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Yılan iki saldırı yapar: Biri ısırganıyla ve diğeri kuyruğuyla.

**Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı.** Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef.

**Isabet:** 3 (124 + 1) delici zarar ve 3 (126) ateş zararı.

**Kuyruk. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef.

**Isabet:** 3 (124 + 1) sersemletici zarar ve 3 (126) ateş zararı.







## VUPAR

Büyük unsursal, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)

Can Puanı 90 (12x10 + 24)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Zarar Hassasiyetleri soğuk

Zarar Dirençleri büyüsüz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

Zarar Bağışıklıkları ateş

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10

Diller Yanal

Zorluk 5 (1.800 DP)

**Sıcak Beden.** Vupara dokunan veya vupardan en fazla 2 metre uzaklıktayken ona bir yakın dövüş silahı saldırısı yapan bir yaratık 7 (2z6) ateş zararını alır.

**Sıcak Silahlar.** Vupar metalden yapılmış bir yakın dövüş silahı saldırısıyla isabetli bir saldırı yaptığında fazladan 3 (1z6) ateş zararı verir (saldırısı dâhildir).

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Vupar iki saldırı yapar: Biri mızrağıyla ve diğeri kuyruğuyla.

**Mızrak.** Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırısı +7, erim 2 m. veya mesafe 8/24 m., bir hedef. **İsabet:** 11 (2z6 + 4) delici zarar veya bir yakın dövüş silahı saldırısı yapmak için iki elle kullanıldıysa 13 (2z8 + 4) delici zarar. Bunlara ek olarak 3 (1z6) ateş zarar.

**Kuyruk.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +7, erim 4 m., bir hedef. **İsabet:** 11 (2z6 + 4) sersemletici zarar ve 7 (2z6) ateş zararı ve hedef yakalanmıştır (kurtulmak için GS 14). Yakalanma sona erinceye değin hedef kısıtlanmıştır ve vupar kuyruğunu kullanarak hedefe karşı otomatik olarak başarılı bir saldırı yapabilir ama vupar başka yaratıklara karşı kuyruk saldırısı yapamaz.

## İNEÇİ

İneçiler meraklarının olduğu kadar zevklerinin peşinden koşan, vahşi ormanlarda eğlenen kaba ve gürültülü perisellerdir.

İneçiler alt bedenleri kıllarla kaplı ve keçilerin ayaklarına sahip, tıknaz insan erkeklerine benzer. Başlarındaki boynuzlar bir çift ufak çıkıntıdan kocaman, kıvrımlı koç boynuzlarına kadar çeşitli şekil ve büyüklükte olabilir. Çeşitli tarzlarda sakal ve büyük bırakmaktan hoşlanırlar.

**Zevk ve Sefaya Düşkünler.** İneçiler en güçlü içkiyi içmenin, en etkili baharatların tadına bakın ve en sarhoş edici dansların peşinden koşarlar. Bir ineçi kendini şımartmadığında açlıktan ölüyormuş gibi hisseder ve bu isteğini doyumak için ne gerekiyorsa yapar. Güzel şarkılar duymak için bir halk ozanını kaçırabilir, güzel bir erkek veya kadını izlemek için iyi korunmuş bir bahçeye süzülür veya en lezzetli yemeklerin tadına bakmak için bir saraya girebilir. İneçiler hiçbir festivalin gözlerinden kaçmasına izin vermezler. Duydukları tüm kutlamalara katılırlar. Dünya medeniyetlerinin, ineçilerin durmaksızın kutlama yapmalarını sağlayacak kadar festivali ve kutsal günü vardır.

İçkilerin ve zevklerin sarhoşluğundan kendini kaybetmiş ineçiler, başkalarında uyandırdıkları bu zevkçilik duygusunun sonuçlarını hiç düşünmezler. Böyle yaratıkları kendi davranışlarının büyüünde bırakırlar. Bu kimseler yaratıkları huzursuzluğu ailelerine, işverenlerine veya arkadaşlarına açıklamak için bahaneler bulmak zorunda kalırlar.

### AYRIT: İNEÇİ FLÜTLERİ

Bir ineçi, büyüü etkiler yaratmak için pan flüt taşıyabilir. Genellikle bir ineçi grubunda sadece bir ineçinin böyle bir flütü vardır. Eğer ineçinin flütü varsa, aşağıdaki ek eylem seçeneğini kazanır

**Pan Flüt.** İneçi flütünü çalar ve şu büyüü etkilerden birini seçer: Tilsimlayıcı bir ezgi, korkutucu bir şarkı veya nazik bir ninni. İneçiden en fazla 24 metre uzaklıkta olan ve flütü duyabilen her yaratık başarılı bir GS 13 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da aşağıda anlatıldığı şekilde etkilenmelidir. Diğer ineçiler ve tilsimlanamayan yaratıklar bundan etkilenmezler.

Etkilenen bir yaratık, her kendi sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlar ve başarılı olursa üzerindeki etkiyi sonlandırır ve 24 saat boyunca bu tür pan flütlerin etkisine karşı bağışıklık kazanır.

**Tilsimlayıcı Ezgi** Yaratık ineçi tarafından 1 dakika boyunca tilsimlanır. İneçi veya ineçinin herhangi bir arkadaşı yaratığa zarar verirse, etki anında sona erer. **Korkutucu Şarkı** Yaratık 1 dakika boyunca korkar. **Nazik Ninni** Yaratık uykuya dalar ve 1 dakika boyunca bilinçsiz olur. Eğer yaratık zarar alırsa veya biri eylemini kullanarak onu sarsarak uyandırırsa etki sona erer.

GÜNLE GEÇE ARASINDA RUHLAR ELE GEÇİRİR BENİ  
KALPLERİN SAF OLDUĞU DEVR-İ KADİMİ ÖZERLER  
AMA ŞİMDİ SAĞDUMUYA KARŞI KARARSIZ GÖRÜNÜRLER  
KULAKLARIMIN ARASINDA GÜLÜP ÇIĞLIK ATARLAR ŞİMDİ.  
DOLDUR KUDAMI BİR DEĞİL, İKİ DEĞİL ÜÇ KERE  
KUDAM AĞZIMDAYKEN DANS EDERİM BEN DE  
GÖRÜNMEYEN PERİLER ATINILAR ELİSELERİNİ YERE  
BEN, CİMA KRAL, YAPAYIM İSTEDİĞİMİ TA KI ATEŞİM SÖNENE.  
KIVIRILMIŞ DALLARLA AĞAÇTEKİLER YOLA ÇIKARKEN  
HUTLU, GENÇ KIZLARIN KORSERELİ AÇILIRKEN  
ŞARKIM ONLARI YAZ YELİ GİBİ SEVİNDİRİRKEN  
DOLDURURLAR KUDAMI, ÇEKİKTİRMEYEN.  
GÜNEŞ AYA DÖNER, AY GÜNEŞE DÖNER  
SAATLERİ İSTEDİĞİM GİBİ GEÇİRİRKEN.

..YARAMAZ BİR İNEÇİNİN ŞARKISI



## İNEÇİ

Orta perisel, kaotik tarafsız

Zırh Seviyesi 14 (deri zırh)

Can Puanı 31 (7x8)

Hızı 16 m.

GUÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
12 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)

Beceriler Algi +2, Performans +6, Gizlilik +5

Duyular edidgen Algi 12

Diller Ortak Lisan, Elfçe, Perice

Zorluk 1/2 (100 DP)

**Büyü Direnci.** İneçin büyülere ve diğer büyüü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

### EYLEMLER

**Kaçbaşı.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. İsobet: 6 (2d4 + 1) sersemletici zarar.

**Kısa Kılıç.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. İsobet: 6 (1d3 + 3) delici zarar.

**Kısa Yay.** Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırıya +5, mesafe 32/128 m bir hedef. İsobet: 6 (1d6 + 3) delici zarar



## KORKULUK

Hasat zamanı ölüm loş dünyayı yeniden ziyaret ettiğinde ve yaz çiçekleri soluk başlarını eğdiklerinde tekinsiz korkuluklar, sessizce boş araziler üzerinde nöbet beklemeye başlarlar. Ölümsüzlerin sabrına sahip olan bu sabırlı bekçiler rüzgârlara, fırtınalara ve sellere göğüs gerer, efendilerinin emirlerini takip ederek çuval bezinden yüzleriyle avlarını korkutmak ve kurbanlarını jilet kadar keskin pençeleriyle parçalamak için sabırsızlanırlar.

**Ruhlu Yapılar.** Korkuluk, öldürülmüş kötü bir yaratığın ruhunun ona bağlanmasıyla canlanır ve böylece bir amaç ve hareket etme yeteneği kazanır. Ölümden sonraki dünyadan gelen bu tekinsiz varlık sayesinde korkuluk sadece bakışlarıyla bile karşındakini dehşete düşürecek güçtedir. Cadaloşlar ve cadılar genellikle korkuluklara zebanilerin ruhlarını bağlarlar ama herhangi bir kötü ruh bu iş için gayet uygundur. Bağlanan ruhun karakter özellikleri kendini gösterse de bir korkuluğun ruhu, önceki yaşamına ait hiçbir şey hatırlamaz ve iradesi tamamen efendisine hizmet etmeye odaklanmıştır. Eğer yaratıcısı ölüme korkuluğa bağlı olan ruh ya aldıgı son emre uymaya devam eder ya da yaratıcısının intikamını almak için elinden geleni yapar. Bunların yerine kendini yok etmeyi de seçebilir.

**Yapının Doğası.** Korkuluğun havaya, yiyeceğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

## KORKULUK

Orta yapı, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 11

Can Puanı 36 (828)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

**Zarar Hassasiyetleri** ateş

**Zarar Dirençleri** büyüüz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

**Zarar Bağışıklıkları** zehir

**Durum Bağışıklıkları** tılsımlanma, bitkinlik, korkma, felç olma, zehirlenme, bilinçsiz olma

**Duyular** karagörü 24 m., edilgen Algı 10

**Diller** yaratıcısının dilini anlar ama konuşamaz

**Zorluk** 1 (200 DP)

**Sahte Görünüm.** Korkuluk hareketсіzen sıradan, cansız bir korkuluktan ayırt edilemez.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Korkuluk iki pençe saldırısı yapar.

**Pençe.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. **Isabet:** 6 (2z4 + 1) kesici zarar. Eğer hedef bir yaratıksa başarılı bir GS 11 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da korkuluğun bir sonraki sırasının sonuna kadar korkuluktan korkmalıdır.

**Korkutan Bakış.** Korkuluk, görebildiği ve kendisinden en fazla 12 metre uzaktaki bir yaratığı hedef alır. Eğer hedef korkuluğu görüyorsa başarılı bir GS 11 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da korkuluğun bir sonraki sırasının sonuna değin büyü olarak korkuluktan korkmalıdır. Korkan hedef aynı zamanda felç olmuştur.



## GÖLGE

Gölgeler, insanımsı gölgelerin daha kara ve abartılı hallerine besleyen hortlaklardır.

**Kara Doğa.** Bir gölge, yaşayan canlıların yaşam gücüyle beslenmek için karanlıktan ortaya çıkar. Herhangi bir canlı yaratıktan beslenebilirler ama özellikle kötülükle kirlenmemiş yaratıklara çekilirler. İyilik ve doğruluk yolunda yaşam süren bir yaratık en temel güdülerini ve en güçlü arzularını, gölgelerin açlığını çektiği karanlığa itmiştir. Bir gölge, kurbanının gücünü ve fiziksel biçimini tüketirken kurbanın gölgesiyse daha karanlık bir hal alır ve istediği gibi hareket etmeye başlar. Bu yaratık öldüğünde, gölgesi özgür kalır ve daha başka yaşamları tüketmek için açlık çeken yeni bir hortlak gölge yaratılmış olur.

Gölgenin yaratıldığı bir yaratık bir şekilde yaşama geri dörerse, hortlak gölge bunu hisseder. Gölge, ona sıkıntı vermek veya öldürmek için "arne" veya "babasını" arayabilir. Gölge, yaşayan eski sahibini arasın ya da aramasın, bu gölgeyi yaratan yaratığın hortlak yok edilinceye değin bir gölgesi olmaz.

**Hortlak Doğası.** Gölgenin havaya, yemeğe, içmeye veya uykuya ihtiyacı yoktur.

## GÖLGE

*Orta hortlak, kaotik kötü*

Zırh Seviyesi 12

Can Puanı 16 (3z8 + 3)

Hızı 16 m

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
6 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

**Beceriler** Gizlilik +4 (karanlık veya alacakaranlıkta +6)

**Zarar Hassasiyetleri** ısıltı

**Zarar Dirençleri** asit, soğuk, ateş, yıldırım, gümbürtü; büyüüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

**Durum Bağışıklıkları** çürütücü, zehir

**Durum Bağışıklıkları** bitkinlik, korkma, yakanalma, felç olma, taşlaşma, zehirlenme, yere düşme, kısıtlanma

**Duyular** karagörü 24 m., edilgen Algı 10

**Diller** -----

**Zorluk** 1/2 (100 DP)

**Biçimsiz.** Gölge, 2 santimetrelilik bir genişlikten bile sıkışmadan geçer.

**Gölge Gizliliği.** Gölge, alacakaranlık veya karanlıktayken bonus eylem olarak Gizlenmek eylemini kullanabilir.

**Gün Işığı Zayıflığı.** Gölge gün ışığından saldırı kontrolleri, yetenek kontrolleri ve kurtulma kontrollerinde dezavantajı vardır.

## EYLEMLER

**Güç Oluşu.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 9 (2z6 + 2) çürütücü zarar ve hedefin Güç puanı 124 azalır. Eğer bu saldırı Güç puanını 0'a düşürürse hedef ölür. Hedef ölmezse azalmış bu yeni puan hedef kısa veya uzun bir molaçı bitirinceye kadar geçerli olur.

Kötü bakış açılı olmayan bir insanımsı bu saldırı sonucu ölürse, onun cesedinden 124 saat sonra yeni bir gölge ortaya çıkar.



## PAYTAK ÖBEK

Paytak öbekler kasvetli ve sıkıntılı bataklıklarda ve yağmur ormanlarında yavaş yavaş ilerleyerek önelirine çıkan tüm organik maddeyi sindirirler. Kendi başına hareket edebilen, çürük bitkilerden oluşan bu yaratıklar, bir insan kadar yükselebilir ve yüzüz "başını" gövdesinin üzerinde oluşturabilirler.

**Her Şeyi Tüketen Tüketiciler.** Bir paytak öbek karşısına çıkan organik maddelerle beslenir; kendinden kaçamayan bitkileri ve hayvanları aynı gözlemeksizin sindirir. Sayıca az ve hızla çok yavaş olmaları, tüm ekosistemleri ellerine geçirmelerini engelleyen yegâne nedenlerdir. Buna rağmen varlıklı bitki ve hayvan dünyası üzerinde büyük ve olumsuz bir etkiye sahiptir. Sürekli aç olan bu yaratıkların dolandığı bataklıklar ve ormanlarda korkutucu bir sessizlik hüküm sürer.

**Görünmeyen Avcılar.** Çürümekte olan yapraklar, asmalar, kökler ve diğer doğal bataklık ve orman bileşenlerinden oluşan paytak öbekler etraflarına oldukça iyi uyum sağlamışlardır. Yavaş hareket ettikleri için nadiren yaratıkları takip etme girişiminde bulunurlar. Bunun yerine oldukları yerde durup bekler, avları onlara gelirken kendilerini etraflarındaki besin kaynaklarıyla beslerler. Bir yaratık yakınlarından geçtiğinde veya üzerlerine ışık tuttuğunda bu canavar yaşama döner, farkında olmayan avını yakalayıp sindirmeye başlar.

**Yıldırımın Doğmaları.** Bir paytak öbek aslında sıradan bir bataklık bitkisidir ama yıldırım veya perisel büyüden yaşam bulmuş, yeni hayatına başlamıştır. Bu şekilde canlanan yaratık ilk olarak etrafındaki bitkileri ve hayvanları öldürerek ikinci yaşamına başlar. Nihayetinde kökleri topraktan ayrılır ve paytak öbek yeni besin kaynakları aramaya başlar.

**Yürüyen Otlar.** Bir paytak öbeği harekete geçiren güdü, onun merkezinde yer alan kök-sapır. Bu kök-sapı, bu yaratığın tam ortasında ve merkezinde yer alır. Yaratığın geri kalanı aynı anda hem topladığı hem de tükettiği çürümüş bitkilerden oluşur. Bu çürük bitkiler kök-sapı korur ve yaratığın karşısına çıkan diğer yaşam kaynaklarını öldürmesine izin verir.

Bir paytak öbeğin gövdesinin yoğun kütlesi soğuk ve ateşten etkilenmez. Yıldırım, merkezde bulunan kök-sapı canlandırır, paytak öbeği güçlendirir ve tüketme güdüsünü şiddetlendirir.

Canavarımsı biçimine rağmen paytak öbek havaya ve beslenmeye ihtiyaç duyan, yaşayan bir bitkidir. Bir hayvan gibi uyumasa da günler boyu hareketsiz kalabilir, sonra yeniden avlanmaya başlayabilir.

**Tekrarlayan Tehlike.** Bir paytak öbek yenemeyeceği bir düşmanla karşı karşıya gelirse kök-sapı ölü numarası yapabilir, yaratığın geri kalanını hareketlessiz kılabilir. Eğer bunun ardından kısa süre içerisinde öldürülmezse kök-sapı güçlenmek ve yeniden bedenlenmek için paytak öbeğin kalıntılarından içinde gizlenebilir ve yeniden bir gövde yaratabilir. Bundan sonra tekrar avlanmaya başlar. Bundan dolayı uzun zaman önce yok edildiği düşünülen paytak öbekler tekrar ve tekrar ortaya çıkabilirler.

### PAYTAK ÖBEK

Büyük bitki, bakiş açısı

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)

Can Puanı 136 (16210 + 48)

Hızı 8 m., yüzme 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

**Beceriler** Gizlilik +2

**Zarar Dirençleri** soğuk, ateş

**Zarar Bağışıklıkları** yıldırım

**Durum Bağışıklıkları** kör olma, sağır olma, bitkinlik

**Duyular** körgörü 24 m. (bu yarıcının dışında kördür),  
edilgen Algı 10

**Diller** -----

**Zorluk** 5 (1 800 DP)

**Yıldırım Emilimi.** Paytak öbek ne zaman yıldırım zararı alacak duruma düşerse hiç yıldırım zararı almaz. Onun yerine verilen yıldırım zararı kadar can puanı kazanır.

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Paytak öbek iki darbe saldırısı yapar. Eğer her iki saldırı da Orta veya daha küçük boyutlu bir yaratığa isabet ederse hedef yakanınmışır (kurtulmak için GS 14) ve paytak öbek Yutma eylemini kullanır.

**Darbe.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +7, erim 2 m., bir hedef. İsbet: 13 (2z8 + 4) sersemletici zarar.

**Yutma.** Paytak öbek, kendisi tarafından yakanınmış olan Orta veya daha küçük boyutlu bir yaratığı yutar. Yutulmuş hedefin durumu kör olmuş ve kıstlanmıştır ve nefes alamaz ve paytak öbeğin her sırasının başında başarılı bir GS 14 Bünke kurtulma kontrolü yapmalı ya da 13 (2z8 + 4) sersemletici zarar almaldır. Eğer paytak öbek hareket ederse yutulmuş hedef de onunla beraber hareket eder. Paytak öbek aynı anda sadece bir yaratığı yutmuş olabilir.

## KALKAN KORUMA

Sihirbazlar ve diğer büyü yapımcılar korunmak için kalkan korumalar yaratırlar. Bir kalkan koruma, efendisinin yanında yürür, efendisini mümkün olduğu sürece hayatta tutmak için ona yönelik zararı üzerine alır.

**Efendinin Muskası.** Her kalkan koruma, büyüleri olarak bağlandığı bir muskaya sahiptir. Bir kalkan korumanın cevap verdiği, yani bağlandığı tek bir muska olur. Bu muska yok edilirse yeni bir tanesi yapılabildiği kadar kalkan korumanın durumu güçsüz olur. Bir kalkan korumanın muskası taşınmıyor ve giyinmiyorken doğrudan bir saldırının hedefi olabilir. Muskanın ZS'si 10'dur, 10 can puanına sahiptir, zehir ve zihinsel zararlara karşı başıktır. Bir muskayı yapmak 1 hafta sürer ve bileşenlerine 1.000 altın gider.

Bir kalkan korumanın tek amacı muskayı giyeni korumaktır. Muskayı giyen, kalkan korumaya, düşmanlarına saldırmasını veya muskayı giyeni saldırılara karşı korumasını emredebilir. Bir saldırı, muskayı giyene zarar verebilecek durumdaysa kalkan koruma büyüleri olarak bu saldırının zararını kendi üzerine alabilir ve bunu uzaktan bile yapabilir.

Bir büyü yapıcı, kalkan korumasının içine tek bir büyü yerleştirebilir. Bu büyü belirli bir emirle veya belirli şartlar oluştuğunda serbest kalacak şekilde tasarlanır. Düşmanları tarafından etkisiz hale getirilen çoğu sihirbaz, kalkan korumasının içindeki büyüleri serbest bırakması ve böylece düşmanlarını baskına uğratmasıyla özgürlüğüne kavuşmuştur.

**Muhteşem Ganimet.** Kalkan koruma, muskası başka bir yaratığa verilerek sahipliği devredilebilen bir yapıdır. Bundan dolayı çoğu sihirbaz büyük meblağlar karşılığında prenslere, soylulara hatta mafya babalarına kalkan korumalar yaparlar. Bunun yanında bir kalkan koruma sahibini öldürüp, muskasını ele geçiren herkes için değerli bir ganimettir.

**Yapının Doğası.** Bir kalkan korumanın havaya, yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.



## KALKAN KORUMA

Büyük yapı, bakış açısı

Zirh Seviyesi 17 (doğal zirh)

Can Puanı 142 (15x10 + 60)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	8 (-1)	18 (+4)	7 (-2)	10 (+0)	3 (-4)

Duyular körğörü 4 m., karagörü 24 m., edilgen Alğı 10

Zarar Başışıklıkları zehir

Durum Başışıklıkları bslsmlanma, bitkinlik, korkmsu olma, felç olma, zehirlenme

Diller tüm dillerde verilen emirleri anlar ama konuşamaz

Zorluk 7 (2.900 DP)

**Bağılı.** Kalkan koruma büyüleri olarak bir muskaya bağlıdır. Koruma ve muska aynı varlık âleminde olduğu sürece muskanın giyicisi telepatik olarak korumaya, yanına gelmesini emredebilir ve koruma, muska ile arasındaki mesafenin ne kadar olduğunu ve muskanın hangi yönde olduğunu bilir. Koruma, muskanın giyicisinden en fazla 24 metre uzaklıktaysa giyiciye verilen herhangi bir türden zararın yarısı (küsuratı yukarı yuvarla) korumaya nakledilir.

**Canlanma.** Kalkan korumanın en az 1 can puanı varsa sırasının başında 10 can puanını geri kazanır.

**Büyük Depolama.** Kalkan korumanın muskasını giyen bir büyü yapıcı 4. Seviyeli ya da daha düşük seviyeli bir tane büyüye korumaya depolayabilir. Bunu yapması için muskayı giyenin büyüye korumaya yapması gerekir. Büyünün hiçbir etkisi olmaz ama koruma içinde depolanmıştır. Büyüyü yapan tarafından emir verildiğinde veya büyü yapan tarafından önceden belirlenen ve bildirilen şartlar oluştuğunda koruma, depolanan büyüü, büyüü yapının belirlendiği şekilde yapar. Korumanın bu büyüü yapabilmesi için hiçbir bileşene ihtiyacı yoktur. Büyü yapıldığında veya yeni bir büyü depolandığında önceki büyü kaybedilmiş olur.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Koruma iki yumruk saldırısı yapar.

**Yumruk.** Yakın Döviş Silahı Saldırısı: Saldırısı +7, erim 2 m., bir hedef. Isabet: 11 (2x6 + 4) sersemletici zarar

## TEPKİLER

**Kalkan.** Bir yaratık, korumanın muskasını giyene karşı bir saldırı yaptığında, koruma, muskanın giyicisinden en fazla 2 metre uzaklıktaysa muskanın giyicisinin ZS'ine +2 bonus verir.





## İSKELETLER

İskeletler, kara büyüyle canlandırıldıklarında uyanırlar. Onları taştan mezarlarından ve kadim savaş alanlarından çağırın büyü yapımcılarının çağrılarına uyar ya da çürütücü büyü enerjisinin veya yozlaştırıcı kötü büyünün yaratığı etkiyle, ölüm ve kayıpla lekelenen yerlerde kendi kendilerine uyanırlar.

**Canlanmış Ölüler.** Bir iskeleti uyandıran kötücül güç ne olursa olsun onun kemiklerini kara yaşam gücüyle doldurur, eklemlerine yapıştırır ve kopmuş uzuvlarının kemiklerini bir araya getirip, tamamlar. Bu güç iskeletin hareket etmesini ve ilkel bir şekilde düşüncesini sağlar. Canlanan iskelet öldünden önceki yaşamına benzer şekilde hareket eder ama onun solgun bir kopyasından başka bir şey değildir. Geçmişine dair hiçbir bağa sahip olmayan böyle bir iskelete *canlandırma* büyüğü gibi bir büyü yapar canlandırmak, ona güç veren nefret dolu hortlak ruhunu ortadan kaldırır.

Çoğu iskelet ölü insanların ve diğer insanımsıların kalıntılarından oluşmuş olsa da hortlak iskeletler insanımsılara ek olarak herhangi bir yaratığın iskeletinden yaratılabilir, böylece korkutucu ve eşsiz biçimlerden oluşan bir ordu kurulabilir.

**İtaatkar Köleler.** Büyü kullanarak canlandırılan iskeletler yaratıcılarının iradesine bağlıdırlar. Aldıkları emirlere onları yorumlamadan, harfi harfine, görüldüğü şekliyle uyarlar, sonuçları ne olursa olsun efendilerinin verdiği emirlere asla sorgulamazlar. İskeletler emirleri anlamıyla değil şekilleriyle kabul ettikleri ve sarsılmaz bir itaate sahip oldukları için değişen durumlara uyum sağlamakta iyi değillerdir. Okuyamaz, konuşamaz, duygularını ifade edemez; kafalarını sağa sola, yukarı aşağı sallamaktan veya ellerini, kollarını vs. kullanarak işaret etmekten başka bir şekilde iletişim kuramazlar. Tüm bunlara rağmen iskeletler çok çeşitli ve karmaşık görevleri yerine getirebilen yaratıklardır.

Bir iskelet zırh giyip silahlarla savaşabilir, bir mancınk veya trebütçeyi kullanabilir, kuşatma merdivenleri veya kulelerine çıkabilir veya kuşatmacılar üzerine kızgın yağ dökebilir. Bununla beraber böyle görevleri nasıl yerine getireceğinin dikkatli şekilde emredilmesi gerekmektedir.

Hayattayken sahip oldukları zekâyı sahip olmasalar da tamamen zekâsız değildir. Bir iskelet demir bir kapıyı geçmek için üzerine tüm gücüyle saldırmak ve böylece uzuvlarına zarar vermek yerine, öncelikle kapının kolunu dener. Eğer bu işe yaramazsa ölüdeki engeli aşmak için etrafından dolanabilir veya başka bir yol bulabilir.

**Alişkanlıklar.** Bir efendinin kontrolünden bir süresine veya tamamen kurtulmuş olan bağımsız iskeletler bazen hayattayken yaptıklarını yapar, eski yaşamlarına ait eylemleri devam ettirirler. Bir madencinin iskeleti yerdeki bir kazmayı alıp taştan duvarlara vurmaya başlar. Bir korumaman iskeleti, karşısına çıkan rastgele bir kapının önünde koruma durumu alıp bekler. Bir ejderhannın iskeleti ganimet yığını üzerine uzanırken, bir atın iskeleti ise yiyemediği otlan koparıp çiğner. Bir balo salonunda kendi başına bırakılmış soyulmuş iskeletleri, sonsuza değin bitmeyecek bir dansı devam ettirirler.

İskeletler canlılarla karşılaştıklarında, eğer efendileri aksine bir emir vermezse, onları uyandırmış olan çürütücü güç neredenliye, bu canlıları öldürmek için ellerinden geleni yaparlar. Acımadan saldırır, yok edene veya yok edilene kadar savaşır. Çünkü iskeletlerin ne benlik duygusu ne de kendilerini koruma güdüsü vardır.

**Hortlak Doğası.** İskeletin havaya, yiyeceğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

### İSKELET

Orta hortlak, adil kötü

Zırh Seviyesi 13 (zırh parçaları)

Can Puanı 13 (28 + 4)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Zarar Hassasiyetleri sersemletici

Zarar Bağışıklıkları zehir

Durum Bağışıklıkları bitkinlik, zehirlenme

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 9

Diller hayattayken bildiği tüm dilleri anlar ama konuşamaz

Zorluk 1/4 (50 DP)

### EYLEMLER

**Kısa Kılıç.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef.

İsabet: 5 (126 + 2) delici zarar.

**Kısa Yay.** Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırısı +4, mesafe 32/128 m., bir hedef. İsabet: 5 (126 + 2) delici zarar.



## MINOTOR İSKELETİ

*Büyük hortlak, adil kötü*

Zırh Seviyesi 12 (doğal zırh)

Can Puanı 67 (9x10 + 18)

Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Zarar Hassasiyetleri sersemetçi

Zarar Bağışıklıkları zehir

Durum Bağışıklıkları bitkinlik, zehirlenme

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 9

Diller Cehennemceyi anlar ama konuşamaz

Zorluk 2 (450 DP)

**Hücum.** Eğer minotor, bir hedefe doğru 4 metre düz bir çizgide ilerlerse ve bu (aynı) sırasında ona bir boynuz saldırısı yaparsa hedef fazladan 9 (2x8) delici zarar alır. Eğer hedef bir yaratıksa başarılı bir GS 14 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da 4 metre geriye gidip yere düşmelidir.

## EYLEMLER

**Büyük Balta.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +6, erim 2 m., bir hedef. *Isabet:* 17 (2x12 + 4) kesici zarar.

**Boynuzlar.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +6, erim 2 m., bir hedef. *Isabet:* 13 (2x8 + 4) delici zarar.

## SAVAŞ ATI İSKELETİ

*Büyük hortlak, adil kötü*

Zırh Seviyesi 13 (at zırhı parçaları)

Can Puanı 22 (3x10 + 6)

Hızı 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	12 (+1)	15 (+2)	2 (-4)	8 (-1)	5 (-3)

Zarar Hassasiyetleri sersemetçi

Zarar Bağışıklıkları zehir

Durum Bağışıklıkları bitkinlik, zehirlenme

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 9

Diller -----

Zorluk 1/2 (100 DP)

## EYLEMLER

**Toynoklar.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +6, erim 2 m., bir hedef. *Isabet:* 11 (2x6 + 4) sersemetçi zarar.

## TALMARYİNLER

Hep-Değişen Kaosun Şekarası'nda orman ve çayır parçaları, harabe kaleler ve birbirinden ayrılmış adacıklar bir ateş, su, toprak ve rüzgâr hengâmesinde sürüklenir giderler. Bu yasanmaz âlemin ilk sakinleri kurbâğaya benzeren talmaryinlerdir. Talmaryinler disiplinsizdir ve hiçbir hiyerarşileri yoktur. Gerçi zayıf talmaryinler öldürülme korkusundan dolayı güçlü olanlara itaat ederler.

**Yaratım Taşı.** Çok uzun zaman önce yasalaların lideri Başat, kanun ve düzen gücüne sahip, devasa, karmaşık bir geometrik taş yaratmış, daha sonra bu taşı, oraya düzen getiren ve kaosun başka âlemlere yayılması engellensin diye Şekara'ya atmış. Taşın gücü büyüdüğüce yasalalar ve githurlarlar gibi düzene meyilli yaratıklar için Şekara içinde, küçük ve birbirinden kopuk yerleşimler oluşturmak mümkün olmuştu. Bununla beraber Başat'ın yaratımının öngörülemez bir yön ekisi oldu: Taş tarafından emilen kaotik güç talmaryin olarak bilinen korkunç yaratıkları ortaya çıkardı. Tarihçiler bundan dolayı Başat'ın muazzam eseri olan bu taşta Yaratım Taşı derler.

Talmaryinler, Şekara'daki tüm yasal yerleşimlerini yok ettiler. Çünkü mutlak kaosun yaratıklan olan talmaryinler, yasalalardan nefret ederler ve gördükleri yerde onlara saldırırlar. Her şeye rağmen Başat, yaratımının arkasında durmakta ve bu talmaryinleri bir tehdit olarak görmemekte ya da onları görmezden gelmeyi seçmektedir.

**Doğum ve Dönüşüm.** Talmaryinlerin korkunç bir üreme düştüğü vardır. Ya insanumsılara yumurtla yerleştirir ya da onlara kaosityumunu denilen, dönüştürücü bir hastalık bulaştırırlar. Farklı renklerdeki talmaryinler farklı şekilde ürer veya dönüştürülür. Kırmızılar, mavi ve yeşil talmaryinleri; mavi talmaryinler de kırmızı ve yeşil talmaryinleri oluştururlar. Her yeşil talmaryin ömür boyu sürecektir bir dönüşüm geçirerek daha güçlü olan gri talmaryin ve ölüm talmaryini olur. Talmaryinler her dönüşümde anılarını yani hafızalarını korurlar.

**Biçimdeğiştirenler.** Bazı talmaryinler, hayatlarına içinden çıkarak başladıkları insanumsılardan biçimini alabilirler. Bu talmaryinler bu şekilde Asıl Âlem'e döner ve kaos çıkarmaya çalışırlar.

## KIRMIZI TALMARYİN

Bir kırmızı talmaryin bir insanumsıyı pençelediğinde ona, pençelerinin altındaki keselerde bulunan yumurtalardan yerleştirir. Yumurtla insanumsunun içinde büyük, gelişir ve nihayetinde bir talmaryin ırbaşı halini alır. Bu ırbaşlar içinde bulundukları konağı yiyerek -ve bu esnada onu öldürerek- dışarı çıkarlar, konaklarının cesedini yiyip bitirdikten sonra yiyebilecekleri başka et kaynağı ararlar. ırbaş, ortaya çıktıktan 2212 saat içinde tam erişkin bir mavi talmaryin -eğer ırbaş konaklık yapan insanumsunun 3. seviye ya da daha yüksek seviyeli büyü yapma gücü varsa bir yeşil talmaryin- halini alır.

## MAVİ TALMARYİN

Bir mavi talmaryinin sırtından çıkan kemiksi kancalara benzeyen uzantılar, onlar tarafından yalanan insanumsılara korkunç bir dönüştürücü hastalık bulaştırırlar. Kaosityumunu denilen bu hastalık kurbânı tam erişkin bir kırmızı talmaryine -eğer hastalığa konaklık yapan büyü yapıcının 3. seviye ya da daha yüksek seviyeli büyü yapma gücü varsa bir yeşil talmaryine- dönüştürür.

## YEŞİL TALMARYİN

Yeşil talmaryinler şaşırtıcı derecede zekidiler ve doğal büyü yapma yeteneğine sahiptirler. Bir yeşil talmaryin, insanumsı olarak görünmek için biçimini değiştirebilir. Bir insanumsı içinden doğdusa genellikle onun biçimini alır.

Hayatı süresince önceden bilinmeyen bir anda, yeşil talmaryin kendini büyüü olarak, anında ve daimi şekilde gri talmaryin haline dönüştürmenin yolunu keşfeder. Bu bilgiyi keşfetmek yıllar hatta on yıllar alabilir.

## GİRİ TALMARYİN

Gri talmaryinler Şekara'nın dışında efendileri olan ölüm talmaryinlerinin canlı uzantıları olarak görev yaparlar. Bir gri talmaryin kötülük ve kaos için genellikle bir insanumsı biçimini alarak Asıl Âlem'e gider. Ayrıca bir büyük kılıcın nasıl ustalıkla kullanıldığını öğrenir ve ona büyük yerleştirir.

Ölü bir ölüm talmaryininin cesedinin tamamını yiyen bir gri talmaryin anında bir ölüm talmaryinine dönüşür.

## ÖLÜM TALMARYİNİ

Ölüm talmaryinleri Olumsuz Güç Âlemi'ndeki güçle doludur; kaosun kötü, yozlaştırıcı etkisinin örnekleridir ve başkalarına zarar vermekten zevk alırlar. Kırmızı ve mavi talmaryinleri asker olarak kullanarak ve başka âlemleri böylece işgal ederek ırklarının üremesini sağlarlar. Bu işallerden sağ kurtulan insanumsılar, yeni talmaryin yaratmakta kullanılırlar.

### AYRIT: TALMARYİN KONTROL TAŞLARI

Bir talmaryin Yaratım Taşı'ndan ortaya çıkarken, Taş büyüü olarak bir parçasını bu talmaryinin beynine yerleştirir. Bu taş parçası, insan bebeğinin yumruğu büyüklüğündeki büyüü bir mücevher taşı şeklini alır ve beyninde olduğu talmaryinle aynı renktedir. Başka bir yaratık büyüü olarak bu taşı talmaryinin beyninden çıkarabilir ve böylece o talmaryinin kontrol edebilir. Çünkü talmaryin, taşı elinde tutan yaratığa itaat etmek zorundadır. Eğer bir talmaryinin taşı yok edilirse, o talmaryin artık bu şekilde kontrol edilemez.

Yaratım Taşı'ndan başka yerde ve başka şekilde doğmuş olan bir talmaryinin böyle bir taşı yoktur ama Yaratım Taşı'yla temas ettiği anda beyninde böyle bir taş oluşur. Şekara'daki talmaryinler Yaratım Taşı'na çekilirler bundan dolayı çoğunun beyninde böyle bir taş oluşur. Beyninde kontrol taşı bulunan bir talmaryinin şu özellikleri vardır:

**Kontrol Taşı.** Talmaryinin beyninde büyüü bir kontrol taşı vardır. Bu talmaryin, taşı sahip olana itaat etmezdir ve tıslanmaz ya ve bu yöllü kontrol edilmeye karşı bağıksızlığı vardır.

Betirli büyüler bu taşı elde etmede kullanılabilir. Eğer talmaryin mahkûmiyet buyusunu karşı yaptığı kurtulma kontrolünde başarısız olursa büyü, talmaryinin mahkûm etmekte ise onun beynindeki taşı, büyüü yapının eline teslim edebilir. Bir *dilek* buyusu eğer talmaryinin olduğu yerde yapılsa, bu taşı elde etmede kullanılabilir.

Talmaryine yapılan *buyuk onama* buyusü, talmaryine zarar vermeden taşı yok eder.

Bilgelik (Tip) yetkinliği olan biri, taşı güçsüz durumdaki bir talmaryinin beyninden çıkarabilir. Bunun için yapılan her girişim başarılı bir GS 20 Bilgelik (tip) kontrolü ve aralıksız 1 dakikalık işlem gerektirir. Her başarısız girişim, talmaryine 22 (4z10) zihinsel zarar verir.





KIRMIZI TALMARYİN



MAVİ TALMARYİN



YEŞİL TALMARYİN



GRİ  
TALMARYİN





## KIRMIZI TALMARYİN

*Büyük sapınç, kaotik tarafsız*

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)  
Can Puanı 93 (11x10 + 33)  
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	6 (-2)	6 (-2)	7 (-2)

**Beceriler** Algi +1  
Zarar Dirençleri asit, soğuk, ateş, yıldırım, gümbürtü  
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algi 11  
Diller Talmaryince, telepatı 24 m.  
Zorluk 5 (1.800 DP)

**Büyük Direnci.** Talmaryinin büyülere ve diğer büyüülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

**Canlanma.** Talmaryinin en az 1 can puanı varsa sırasının başında 10 can puanını geri kazanır.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Talmaryin üç saldırı yapar: Biri ısrığıyla ve ikisi pençeleriyle.

**İsrık.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırısı +6, erim 2 m., bir hedef. İsbet: 8 (2z4 + 3) delici zarar.

**Pençe.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırısı +6, erim 2 m., bir hedef. İsbet: 7 (1z8 + 3) delici zarar. Eğer hedef bir insanımsıysa başarılı bir GS 14 Büyüye kurtulma kontrolü yapmalı ya da hastalanmalıdır –çok küçük boyutlu bir talmaryin yumurtası hedefe yerleştirilmiştir.

İnsanımı bir konak aynı anda sadece bir yumurtaya ev sahipliği yapabilir. Üç ay içinde yumurta göğüs boşluğuna ilerler, büyür ve bir talmaryin ırbaşı haline gelir. Doğmadan 24 saat önce konak kendini kötü hissetmeye başlar, hızı yarıya iner ve saldırı kontrolleri, yetenek kontrolleri ve kurtulma kontrollerinde dezavantajı olur. Doğumda, ırbaş hayatı organları çiğner ve 1 tur içinde konağın göğsünden dışarı çıkar, bu esnada konağı öldürür.

Eğer ırbaş çıkmadan hastalık tedavi edilirse doğmamış ırbaş yok olur.

## TALMARYİN İRİBAŞI

*Minik sapınç, kaotik tarafsız*

Zırh Seviyesi 12  
Can Puanı 10 (4z4)  
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
7 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	5 (-3)	3 (-4)

**Beceriler** Gizlilik +4  
Zarar Dirençleri asit, soğuk, ateş, yıldırım, gümbürtü  
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algi 7  
Diller Talmaryinceyi anlar ama konuşamaz  
Zorluk 1/8 (25 DP)

**Büyük Direnci.** Talmaryinin büyülere ve diğer büyüülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

## EYLEMLER

**İsrık.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef. İsbet: 4 (1z4 + 2) delici zarar.

## MAVİ TALMARYİN

*Büyük sapınç, kaotik tarafsız*

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)  
Can Puanı 123 (13x10 + 52)  
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
20 (+5)	15 (+2)	18 (+4)	7 (-2)	7 (-2)	9 (-1)

**Beceriler** Algi +1  
Zarar Dirençleri asit, soğuk, ateş, yıldırım, gümbürtü  
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algi 11  
Diller Talmaryince, telepatı 24 m.  
Zorluk 7 (2.900 DP)

**Büyük Direnci.** Talmaryinin büyülere ve diğer büyüülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

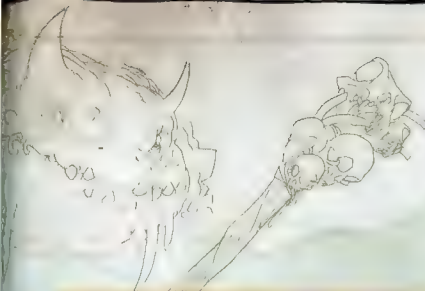
**Canlanma.** Talmaryinin en az 1 can puanı varsa sırasının başında 10 can puanını geri kazanır.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Talmaryin üç saldırı yapar: Biri ısrığıyla ve ikisi pençeleriyle.

**İsrık.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırısı +8, erim 2 m., bir hedef. İsbet: 12 (2z6 + 5) delici zarar.

**Pençe.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırısı +8, erim 2 m., bir hedef. İsbet: 12 (2z6 + 5) kesici zarar. Eğer hedef bir insanımsıysa başarılı bir GS 15 Büyüye kurtulma kontrolü yapmalı ya da kaosutumu denilen bir hastalığa hastalanmalıdır. Hastalanmışken hedef can puanı kazanamaz ve en yüksek can puanı her 24 saate 10 (3z6) azalır. Eğer hastalık, hedefin en yüksek can puanını O'da düşürürse hedef o an bir kırmızı talmaryine ya da 3. seviyeli veya daha yüksek seviyeli büyü yapabilme yeteneği varsa bir yeşil talmaryine dönüşür. Bu dönüşüm sadece bir dilek büyüsü geri döndürebilir.



BİR TALHARYİNİN BEYNİNDE  
BÜYÜK BİR TAŞ VARDIR.  
ONU EDE ET VE TALHARYİN  
SENİN EHRİNDEDİR.

## YEŞİL TALHARYİN

Büyük sapınc (biçimdeğiştiren), kaotik tarafsız

Zırh Seviyesi 16 (doğal zırh)  
Can Puanı 127 (15x10 + 45)  
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	8 (-1)	12 (+1)

Beceriler Arkış +3, Alğı +2  
Zarar Dirençleri asit, soğuk, ateş, yıldırım, gümbürtü  
Duyular korgörüşü 12 m., karagörü 24 m., edilgen Alğı 12  
Diller Talharyince, telepatı 24 m.  
Zorluk 8 (3.900 DP)

**Biçimdeğiştiren.** Talharyin, eylemini kullanarak Küçük veya Orta boyutlu bir insanımsı biçimini alabilir veya kendi asil haline geri dönebilir. Boyutu haric olmak üzere oyun bilgileri ve puanları her biçimi için aynıdır. Taşıdığı veya giydiği ekipman onunla beraber dönüşmez. Ölüre asil haline geri döner.

**Doğal Büyüyapımı.** Talharyinin büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 12). Talharyin, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İsteddiği an. *buyücu eli, buyüyü tespit et, zihin okuma*  
2/gün: *görünmezlik (sadece kendine), korku*  
1/gün: *ateş topu*

**Büyü Direnci.** Talharyinin büyülere ve diğer büyüü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

**Canlanma.** Talharyinin en az 1 can puanı varsa sırasının başında 10 can puanını geri kazanır.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Talharyin üç saldırı yapar: Birisi ısıngıyla ve ikisi pençelerle veya sopasıyla. Alternatif olarak iki defa Alev Fırlat eylemini kullanabilir.

**Isırık (Sadece Talharyin Biçiminde).** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) delici zarar.

**Pençe (Sadece Talharyin Biçiminde).** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (1z6 + 4) kesici zarar.

**Sopa.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) sersemetici zarar.

**Alev Fırlat.** Mesafeü Büyü Saldırısı: Saldırısı +5, mesafe 24 m., bir hedef. *İsabet:* 10 (3z6) ateş zararı. Ateş giylimeyen veya taşınmayan yanabilir nesneleri tutuşturur.

## GRI TALHARYİN

Orta sapınc (biçimdeğiştiren), kaotik tarafsız

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)  
Can Puanı 127 (17x8 + 51)  
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	8 (-1)	14 (+2)

Beceriler Arkış +5, Alğı +7  
Zarar Dirençleri asit, soğuk, ateş, yıldırım, gümbürtü  
Duyular korgörüşü 24 m., karagörü 24 m., edilgen Alğı 17  
Diller Talharyince, telepatı 24 m.  
Zorluk 9 (5.000 DP)

**Biçimdeğiştiren.** Talharyin, eylemini kullanarak Küçük veya Orta boyutlu bir insanımsı biçimini alabilir veya kendi asil haline geri dönebilir. Boyutu haric olmak üzere oyun bilgileri ve puanları her biçimi için aynıdır. Taşıdığı veya giydiği ekipman onunla beraber dönüşmez. Ölüre asil haline geri döner.

**Doğal Büyüyapımı.** Talharyinin büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 12). Talharyin, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İsteddiği an. *büyücu eli, büyük imge, büyüü tespit et, görünmezlik (sadece kendine), zihin okuma*  
2/gün: *ateş topu, diller, korku, uçma*  
1/gün: *ölem geçici (sadece kendine)*

**Büyü Direnci.** Talharyinin büyülere ve diğer büyüü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

**Büyüü Silahlar.** Talharyinin saldırıları büyüüdür.

**Canlanma.** Talharyinin en az 1 can puanı varsa sırasının başında 10 can puanını geri kazanır.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Talharyin üç saldırı yapar: Birisi ısıngıyla ve ikisi ya pençeleriyle ya da büyük kılıcıyla.

**Isırık (Sadece Talharyin Biçiminde).** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z6 + 3) delici zarar.

**Pençeler (Sadece Talharyin Biçiminde).** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 8 (1z10 + 3) kesici zarar.

**Büyük Kılıç.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +7, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 10 (2z6 + 3) kesici zarar.





## ÖLÜM TALMARYİNİ

Orta sapıç (biçimdeğiştiren), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)

Can Puanı 170 (20z8 + 80)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
20 (+5)	15 (+2)	19 (+4)	15 (+2)	10 (+0)	16 (+3)

Beceriler Arkış +6, Alğı +8

Zarar Dirençleri asit, soğuk, ateş, yıldırım, gumbürtü

Duyular körğörüüşü 24 m., karğörüüşü 24 m., edilgen Alğı 18

Diller Talmaryince, telepatı 24 m.

Zorluk 10 (5.900 DP)

**Biçimdeğiştiren.** Talmaryin, eylemini kullanarak Küçük veya Orta boyutlu bir insanımsı biçimini alabilir veya kendi asıl haline geri dönebilir. Boyutu hariç olmak üzere oyun bilgileri ve puanları her biçimi için aynıdır. Taşıdığı veya giydiği ekipman onunla beraber dönüşmez. Ölüme asıl haline geri döner.

**Doğal Büyüyapımı.** Talmaryinin büyü yapma yeteneği Karızma'dır (büyü kurtulma GS'si 15, büyüü saldırılara +7). Talmaryin, doğal olarak şu büyüleri, maddesle bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir

İsteddiği an: büyüü eli, büyüü imge, büyüü tespit et,

görünmezlik (sadece kendine), zihin okuma

2/gün: ateş topu, diller, korku, uçma

1/gün: alem geçişi, öldüren bulut

**Büyü Direnci.** Talmaryinin büyüleri ve diğer büyü etkilere karşı yapıbği kurtulma kontrolleninde avantajı vardır.

**Büyüü Silahlar.** Talmaryinin saldırıları büyüüdür.

**Canlanma.** Talmaryinin en az 1 can puanı varsa sırasının başında 10 can puanını geri kazanır.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Talmaryin üç saldırı yapar: Birisi ısırganıyla ve ikisi ya pençeleriyle ya da büyük kılıcıyla.

**Isırık (Sadece Talmaryin Biçiminde).** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:

Saldırısı +9, erim 2 m., bir hedef. İsobet: 9 (1z8 + 5) delici zarar ve 7 (2z6) çürütücü zarar

**Pençeler (Sadece Talmaryin Biçiminde).** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:

Saldırısı +9, erim 2 m., bir hedef. İsobet: 10 (1z10 + 5) kesici zarar ve 7 (2z6) çürütücü zarar.

**Büyük Kılıç.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +9, erim 2 m., bir hedef. İsobet: 12 (2z6 + 5) kesici zarar ve 7 (2z6) çürütücü zarar.

## YÖR

Bir yör, ölümden sonraki dünyaya gitmesi engellenen bir insanın serbest kalan öfkeli ve kızgın ruhudur. Yörler eski yaşamlarına dair hiçbir şey hatırlamazlar ama yine de sonsuza kadar dünyaya mahkûm olmuşlardır. Bazılar kara büyüyle veya bir tayfın, yaşayan bir bedenini ruhunu söküp alan dokunuşuyla oluşur.

**Umudun Ötesinde.** Yarım kalmış işini sona erdiren bir hayaletin görevi sona ermiştir ve artık dinlenebilir. Böyle bir huzur bir yör için geçerli değildir. Sonsuza kadar Asıl Âlem'de dolaşmaya mahkûmdur; bulabileceği tek son, ruhunun yok edilmesiyle karşılaşacağı yokluktur. O zamana değin terk edilmiş yerlerde tek başına dolaşır, dünyanın çağlarını unutulmuş olarak geçirir.

**Ölmeyen Öfke.** Yaşayan yaratıklar yöre, canlı yaşamının artık onun erişemeyeceği bir şey olduğunu hatırlar. Canlı bir yaratığı görmek yörü büyük bir keder ve öfkeyle doldurur ki bu da ancak buna neden olan canlının yok edilmesiyle yatıştırılabilir. Yör, huzla ve acımasızca öldürdükünü sadece başkalarının canını almak biraz da olsa onu mutlu edebilir. Bununla beraber ne kadar yaşam alsın bir yör her zaman öfkeye ve kedere boğulur.

**Karanlıkta Yaşayanlar.** Gün ışığı, hiçbir yörün söndürmeyi asla hayal bile edemeyeceği bir yaşam kaynağıdır ve onlara acı verir. Gece çıktığında mezar yerlerini rahatlıkla terk ederler ve avlayacak canlılar ararlar. Çünkü hiçbir silahın onlara zarar veremeyeceğini bilirler. Şafağın ilk ışıklarında karanlığa geri çekilir, gece tekrar çıkıncaya değin orada kalırlar.

**Hortlak Doğası.** Yörün havaya, yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

### AYRIT: ÖCÜ

Öcü, farklı bir yör türüdür – nasıl öldüğüne dair hiçbir fikri veya haberi olmayan birinin kafası karışık ruhu. Bir öcü artık kaybettığı ve parçalanmış aklının gücüyle yaratıkları ve nesneleri etrafa fırlatarak hissettirdiği öfkeyi gösterir. Bir öcünün zorluk derecesi 2 (450 DP) dir ve şu özellikte sahiptir:

#### Görünmezlik. Öcü görünmezdir

Öcü, yörün Yaşam Oluşu eylem seçeneği yerine şu eylem seçeneklerine sahiptir:

**Şiddetli Darbe.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +4, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet* 10 (326) büyü gücü zararı.

**Telekinetik Savurma.** Öcü kendisinden en fazla 12 metre uzaklıkta bulunan bir yaratık veya serbest (bir yere veya kişiye vs. bağlı olmayan) bir nesneyi hedef alır. Bir yaratığın bu büyüden etkilenmesi için Orta veya daha küçük boyutlu olması gerekirken bir nesnenin de 70 kilogramdan ağır olmaması gerekmektedir.

Hedef bir yaratıksa, hedefin Güç puanıyla öcünün Karizma puanı arasında çekişme kontrolü yapılmalıdır. Çekişmeyi öcü kazanırsa hedefi, yukarı yönü de dahil olmak üzere istediği yönde 12 metreye kadar fırlatabilir. Bunun ardından hedef sert bir yüzeye veya ağır bir nesneye çarparsa kat ettiği 12 metre için 126 zarar alır (düşme zararı).

Hedef, gıyılmayan veya taşınmayan bir nesneyse öcü onu istediği yönde 12 metre fırlatır. Öcü bu nesneyi bir mesafeli silah olarak kullanabilir: fırlatılan nesnenin yolu üzerindeki bir yaratığa saldırarak (saldırıya +4) isabet halinde 5 (224) sersemletici zarar verebilir.

## YÖR

Orta hortlak, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 12

Can Puanı 22 (528)

Hızı 0 m., uçma 20 m. (havada süzülür)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
1 (-5)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

**Zarar Dirençleri** asit, soğuk, ateş, yıldırım, gumbürtü; büyüsz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

**Zarar Bağışıklıkları** çürütücü, zehir

**Durum Bağışıklıkları** bıslanma, bitkinlik, yakanalma, felç olma, taşlaşma, zehirlenme, yere düşme, kısıtlanma, bilinçsiz olma

**Duyular** karagörü 24 m., edilgen Algı 10

**Diller** hayattayken bildiği tüm dilleri anlar ama konuşamaz  
**Zorluk** 1 (200 DP)

**Tinsel Hareket.** Yör, sanki onlar zorlu araziymişesine diğer yaratıkları ve nesnelerin içinden geçebilir. Eğer sırasını bir nesnenin içinde sonlandırırsa 5 (1210) büyü gücü zararı alır.

**Gün Işığı Hassasiyeti.** Yör, güneş ışığından saldırı kontrollerinde ve görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde dezavantajı vardır.

## EYLEMLER

**Yaşam Oluşu.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +4, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet*: 10 (326) çürütücü zarar. Hedef başarılı bir GS 10 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da en yüksek can puanı, aldığı zarara eşit miktarda azalmalıdır. Bu azalış yeni puan, hedef uzun bir molayı tamamlanmaya kadar geçerli olur. Eğer bu etki hedefin en yüksek can puanını O'a düşürürse hedef ölü.

## SFENKSLER

Kutsal inzivaya çekilmiş olan bir sfenks ilahların sırlarını ve ganimetlerini koruyor. Karşısına gelen her yeni maceracı grubunu dikkatlice gözleyip değerlendiren sınavını geçemeyenlerin kemikleri inişi süslüyor. Büyük kanatları varlana uzanıyor, sarımsak kahverengi aslan bedeni kaslarıyla dalgalanıyor ve bir insanımsı ikiye ayırarak güçlü ön bacaklarının üzerinde yükseliyor.

**İlahi Muhafızlar.** Sfenksler, ister unutulmuş sırlar veya güçlü büyüler ister kadim eşyalar veya büyütlü geçitler olsun, ilahların ganimetlerini arayanları buna layık olup olmadıklarına karar verirler. Bir sfenksin sınavına talip olan yaratıkları buna ölümlüne bağlıdır ve sadece hak edenler bu sınavdan geçerler. Geri kalanlar sfenks tarafından yenir.

Bazı sfenksler onları yaratmış ilahların yüce din görevlileridirler ama çoğu beden bulmuş ruhlardır. Ya samimi bir duayla ya da doğrudan ilahi müdahale ile ölümlülerin dünyasına getirilmişlerdir. Bir sfenks nöbetini analıksız sürdürür. Ne uykuya ihtiyacı vardır ne de yemeğe. Kendi türünden olanlarla nadiren iletişim kurar çünkü kendinden başka kimse kutsal görevini bilmemelidir.

**Büyütlü Sınavlar.** Sfenksin koruduğu sırlar ve ganimetler ilahi koruma altındadır. Bir yaratık sfenksin sınavını geçemediğinde ulaşılacak istenen nesne veya bilgiye giden yol ortadan kaybolur. Sfenkse saldırılsa ve sfenks öldürülse dahi sfenksin önüne çıkanlar aradıkları sırın elde etmede başarısız olurlar -ve sfenksi oraya bir muhafız olarak yerleştiren ilahın öfkesinin hedefi haline gelirler.

İyi ilahlar bazen sfenkslere, sınavlarında başarısız olan yaratıkları başka yere gönderme gücünü verirler. Bu yaratıkları hiç tahmin etmedikleri, bir daha sfenkse asla karşılaşmayacakları bir yerde kendilerini bulurlar. Bununla beraber sfenksin sınavına başarısız olanlar genelde onun peçelerine hayata gözlerini yumarlar.

**Älemlararası Vartıklar.** Ölümlüler, sfenkslerle genellikle kadim mezarlarda ve harabelerde karşılaşılır. Ama bazı sfenkslerin başka âlemlere gitme yeteneği vardır. Bir sfenkse yıkık dökük duvarlar arasında başlayan konuşma, üzerinde insan boyutlu taşların olduğu bir oyun tahtası veya uluyan bir fırtına esnasında trımanılması gereken göz korkutucu bir uçurum gibi aniden yabancı bir yerde devam edebilir. Bazen bir sfenksin âlemlerarası yerdin çağırılması gerekir. Çünkü onun sınavına girmek isteyenler, sfenksin boş ininden onu çağırıyorlardır. Sadece sfenksin buna değer gördükleri o âleme veya diyara girebilir.

**Düşen Sfenksler.** İster çağların etkisiyle ister masumların öldürülmesiyle ya da bilgi peşinde koşanların, bilgi yerine kendisine yani sfenkse tapmalarının hayaliyle olsun bazı sfenksler alıkdanlı ilahi emirleri bir yana bırakabilirler. Bununla beraber bir sfenksin sadakati ve bakış açısı bu yolla değişse bile koruduğu yerdin asla ayrılmaz. Layık gördükleri hariç olmak üzere önüne gelen yaratıklarla, koruduğu sırrı da paylaşmaz.

YUNARLAKTIR AMA TAHTA KADAR DÜZ,  
KUZETLARIN SUNAĞINDAKİ YÖZ.  
SİYAH KADİFEDEKİ MÜCEVHER, DENİZDEKİ İNCE  
HIÇ DEĞİŞMEDİ AMA DÖNÜŞÜMÜ EREDİ.

—AK DÜMAN DAĞI'NIN  
KADIN SFENKSİ'NİN BİLMECESİ

## ERKEK SFENKS

Bir erkek sfenks, aslan gövdesinde insanımsı erkeğinin başına sahiptir. Dışarıdan kaba ve kederli görünür. Konuşmalarına genellikle hakaretlerle veya olumsuz gözlemlerle başlar. Bununla beraber bu sert görünümün altında soylu bir kalp yatar. Ne yalan söylemek ister ne de karşısındakini aldatmak ister. Ama hiçbir bilgisi de kolayca vermez. Sırları koruduğu bilgelikle ağzından çıkan sözcükleri seçer.

Bir erkek sfenks, karşısına gelenlerin cesaretini ve yığıtığını smar. Bunu da sadece onlara görevler vererek yapmaz, duyan herkesi korkutan ve kilometrelere uzaktan duyulabilen kükremesiyle yapar. Sınavlarını geçeren belki kahramanların şöleni büyüyle ödüllendirilebilir.

## KADIN SFENKS

Bir kadın sfenks, kadın bir insanımsının başına sahiptir. Çoğunun yüzu, dünyadaki kraliçelerin soylu çeherlerine benzer ama bazarlarında vahşi, aslanımsı özellikler de görülür. Bir kadın sfenksin gözleri şimdiki zamanın ve yerin ötesini görür; görünmezlik ve büyüün peçelerini deler geçer. Bu gözlerle kadın soylu talipleri büyütlü olarak kendilerini başka bir yerde, karşılarında zorlu bir sınavın bulunduğu çok başka bir âlemde bulabilirler.

Kadın sfenksler tam anlamıyla bilgi ve töre kütüphaneleridirler. Sırlarını öğrenmek için karşılarına gelenlerin zekalarını sınamak amacıyla bilmece sorar, önerine yapbozlar koyarlar. Bazıları ganimet veya hizmet için bu sınav adaylarıyla pazarlık yapmaya gönüllüdür.

## SFENKS İNİ

Bir sfenks, kadim bir tapınağa, mezara veya mahzene bekçilik edebilir. Buralarda ölümlülerin erişiminden uzaktaki bulunan ilahi gizler ve ganimetler yatar.

## İN EYLEMLERİ

Savaş sırası 20' de (savaş sırası belirlenirken in eylemlerinin her zaman 20 attığı var sayılır) sfenks aşağıdaki büyütlü etkilerden birine neden olacak bir in eylemini harekete geçirebilir. Sfenks uzun veya kısa bir molayı tamamlamadan bir etkiyi tekrar kullanamaz:

- Zamanın akışı öyle bir değişir ki indeki tüm yaratıkların yeniden savaş sırası belirlenmesi gerekir. Sfenks isterse kendisi için yeniden savaş sırası belirlemeyebilir.
- Zamanın akışı öyle bir değişir ki indeki tüm yaratıkların başarılı bir GS 15 Bünye kurtulma kontrolü yapması ya da 1z20'yi yaşlanması ya da gençleşmesi gerekir (sfenks seçer). Ama kimse 1 yaşından daha küçük olamaz. *Büyüklü onama* büyütlü, bundan etkilenen bir yaratığın yaşını normale döndürür.
- İn içindeki zamanın akışı öyle bir değişir ki her şey 10 yıl geçmemek şartıyla geleceğe veya geçmişe gider (sfenks seçer). Sadece sfenks bu zaman değişiminin farkındadır. Bir *dilek* büyütlü, büyütlü yaparı ve en fazla yedi diğer yaratığı, büyütlü yapan tarafından belirlenecek olan normal zamanlarına götürebilir.
- Sfenks kendisini ve ini içinde görebildiği yedi diğer yaratığı başka bir varlık âlemine götürebilir. Bir kez ininin dışına çıktı mı sfenks in eylemlerini kullanamaz. Ama kendi sırasında bonus eylemini kullanarak kendisiyle beraber yedi diğer yaratığı kendi inine geri götürebilir.





## ERKEK SFENKS

*Büyük canavarımsı, adil tarafsız*

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)

Can Puanı 199 (19x10 + 95)

Hızı 16 m., uçuşa 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
22 (+6)	10 (+0)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	23 (+6)

Kurtulma Kontrolleri Çev +6, Bün +11, Zek +9, Bil +10

Beceriler Arkış +9, Algi +10, Din +15

Zarar Bağışıklıkları zihinsel, büyüsz saldırıların verdiği

sersemletici, delici ve kesici zararlar

Durum Bağışıklıkları tıslanma, korkmuş olma

Duyular gerçekgörü 48 m., edilgen Algi 20

Diller Ortak Lisan, Sfenksçe

Zorluk 17 (18.000 DP)

**Anlaşılmaz.** Sfenks, duygularını veya düşüncelerini ortaya çıkararak tüm etkilere karşı bağıstıktır. Reddettiği tüm kehanet büyülerine karşı da bağıstıktır. Sfenksin niyetini veya samimiyetini belirlemek için yapılan Bilgelik (Sezgi) kontrollerinin dezavantajı vardır.

**Büyüü Silahlar.** Sfenksin silah saldırılarını büyüüdü.

**Büyüyapmak.** Sfenks 12. Seviyeli büyü yapıcisıdır. Büyü yapma yeteneği Bilgelik'tir (büyü kurtulma GS'si 18, büyüü saldırılara +10). Büyülerini yapmak için hiçbir maddesel bileşene ihtiyacı yoktur. Sfenks, şu ruhani büyülerini hazırlamıştır:

Büyümsüler (istediği an): *abray, kutsal alev, öleni koru*

1. Seviye (4 hazine): *büyüyü tespit et, emir, iyiyile kötüyü bul*

2. Seviye (3 hazine): *düüstük alanı, küçük onama*

3. Seviye (3 hazine): *büyüyü dağıt, diller*

4. Seviye (3 hazine): *hareket özgürlüğü, sürgün*

5. Seviye (2 hazine): *alevli saldırı, büyük onama*

6. Seviye (1 hazine): *kahramanların şölani*

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Sfenks iki pençe saldırısı yapar.

**Pençe.** Yakın Dövuş Silahlı Saldırısı: Saldırıya +12, erim 2 m., bir hedef. İsobet: 17 (2x10 + 6) kesici zarar.

**Kükreme (3/Gün).** Sfenks büyüü bir şekilde kükre. Bir uzun molaya tamamlamadan tekrar kükrediğinde, aşağıda tanımlandığı gibi kükreme daha gurültülü olur ve etkisi değışir. Sfenksten en fazla 200 metre uzaklıkta olan ve onu duyabilen her yaratığın kurtulma kontrolü yapması gerekir.

**İlk Kükreme.** GS 18 Bilgelik kurtulma kontrolünde başarısız olan her yaratık 1 dakika boyunca korkar. Korkmuş bir yaratık her kendi sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi kendisi için sonlandırabilir.

**İkinci Kükreme.** GS 18 Bilgelik kurtulma kontrolünde başarısız olan her yaratık 1 dakika boyunca hem korkar hem de sağır olur. Korkmuş bir yaratık aynı zamanda felç olmuştur ve her kendi sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi kendisi için sonlandırabilir.

**Üçüncü Kükreme.** Her yaratık GS 18 Bönüye kurtulma kontrolü yapar. Başarısız olan her yaratık 44 (8x10) gümürtü zararı alır ve yere düşer. Kurtulma kontrolünde başarılı olan bir yaratık verilen zararın yarısını alır ama yere düşmez.

## EFSENEVİ EYLEMLER

Sfenks, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Sfenks, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

**Pençe Saldırısı.** Sfenks bir pençe saldırısı yapar.

**İşınlanma (2 Eylem Harcar).** Sfenks büyüü olarak işınlanır. Giydığı veya taşıdığı her şeyle beraber kendisinden en fazla 48 metre uzaklıkta bulunan, görülebilir ve boş olan bir alanda ortaya çıkar.

**Bir Büyü Yap (3 Eylem Harcar).** Sfenks, hazırladığı büyülerden birini yapar. Büyü hazinesini normal olarak kullanır.



## KADIN SFENKS

*Büyük canavarımsı, adil tarafsız*

Zırf Seviyesi 17 (doğal zırf)  
Can Puanı 136 (16x10 + 48)  
Hızı 16 m., uçma 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)

**Beceriler** Arkış +12, Tarih +12, Algı +8, Din +8

**Zarar Dirençleri** büyüsz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

**Zarar Bağışıklıkları** zihinsel

**Durum Bağışıklıkları** tıslanma, korkmuş olma

**Duyular** gerçekgörü 48 m., edilgen Algı 18

**Diller** Ortak Ulan, Sfenksçe

**Zorluk** 11 (7.200 DP)

**Anlaşımaz.** Sfenks, duygularını veya düşüncelerini ortaya çıkaracak tüm etkilere karşı bağışiktır. Reddettiği tüm kehanet büyülerine karşı da bağışiktır. Sfenksin niyetini veya samimiyetini belirlemek için yapılan Bilgelik (Sezgi) kontrollerinin dezavantajı vardır.

**Büyü Silahlar.** Sfenksin silah saldırılarını büyüldür.

**Büyü yapmak.** Sfenks 9. Seviyeli büyü yapıpıcıdır. Büyü yapma yeteneği Zekâ'dır (büyü kurtulma GS'si 16, büyüü saldırılara +8).

Büyülerini yapmak için hiçbir maddesel bileşene ihtiyacı yoktur. Sfenks, şu şihirbaz büyülerini hazırlamıştır:

Büyümsüler (istediği an): büyüü eli, küçük illüzyon, tızmak

1. Seviye (4 hazne): büyüü tespit et, kalkan, tanımla
2. Seviye (3 hazne): karanlık, nesne bul, öneri
3. Seviye (3 hazne): büyüü dağıt, diller, laneti kaldır
4. Seviye (3 hazne): büyük görünmezlik, sürgün
5. Seviye (1 hazne): efsanevi bilgi

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Sfenks iki pençe saldırısı yapar.

**Pençe.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırıya +8, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 13 (28 + 4) kesici zarar.

## EFSENEVİ EYLEMLER

Sfenks, aşağıdaki seçenekler arasında seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Sfenks, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

**Pençe Saldırısı.** Sfenks bir pençe saldırısı yapar.

**İşlanma (2 Eylem Harcar).** Sfenks büyüü olarak ışınlanır. Giydiği veya taşıdığı her şeyle beraber kendisinden en fazla 48 metre uzaklıkta bulunan, görebildiği ve boş olan bir alanda ortaya çıkar.

**Bir Büyü Yap (3 Eylem Harcar).** Sfenks, hazırladığı büyülerden birini yapar. Büyü haznesini normal olarak kullanır.



## ERKENEK

Gizli korularda ve gölgeli ağaçlıklarda, kız böceği kanatlarına sahip minik erkenekler uçuşurlar. Tüm perisel görkemlerine rağmen erkenekler samimiyet ve sevgiden yoksundur. Saldırgan ve cesur askerlerdir, yabancıları kendi evlerinden uzak tutmak için ciddi önlemler alırlar. Fazla yakınlaşan davetsiz misafirlerin önce karakterleri yargılanır sonra da ya uyutulur ya da korkutulup kaçırırlar.

**Orman Korumucuları.** Erkenekler ağaç kabuklarında ve izin vermiş ağaçentlerde, yosunla parlayan yemyeşil açıklıklarda, vahşi çiçeklerde ve şapkalı mantarlarda küçük köyler inşa ederler. Vahşi doğa canlanır ve erkenekler buradan kimsenin izinsiz geçmesine izin vermezler. Yaklaşan yaratıklar görüldüğünde erkenekler, çalırlardan çıkardıkları korkutucu seslerle ve uzakta kurdıkları dalların gürtülüyle onları kaçırlar. Yaratıklar yaklaşmaya devam edecek kadar akılsızsa zehirli okların hedefi olur ve rüyasız bir uykuya dalar. Onlar mışıl mışıl uyurken erkenekler de ormanın ulaşması daha da zor olan bir yerine taşınırlar.

**Kalpieri Görenler.** Erkenekler, atan kalbinin sesinden ve uyandırdığı hislerden bir yaratığın iyi veya kötü olup olmadığını anlayabilirler. Bir yaratığın geçmişte yaptıklarını terazi kefesine koyup ölçekmiş gibi erkenekler o yaratığın kalbinin sevgiyle huzla veya üzüntüyle yorgun atıp atmadığını ya da nefret veya hırs yüzünden karlaşıp karlaşımadığını söyleyebilirler. Erkenegin kalbi algılama gücü her zaman gerçeği söyler çünkü kalp yalan söyleyemez.

**Zehir Yapıcılar.** Kendi ağaçlıklarında erkenekler ağlar, merhemler, panzehirler ve zehirler yaparlar ki bunların içinde oklarını kapladıkları uykuyu ilaçları da vardır. Nadir çiçekleri, yosunları ve mantarları toplayabilmek için ormanın en içlerine, tehlikeli bölgelere dahi girerler. Eğer çok ihtiyaç duyarlarsa erkenekler, tehlikeli cadolozların bahçelerinden bile gerekenleri çalabilirler.

**İyi Kalptiler.** Kalbi yargıladıkları ve iyi yaratıkların tarafını tuttukları için erkenekler kötü pensellerle karşı çıkar ve her fırsatta kötü başşeriyi yenilgiye uğratmak için ellerinden geleni yapmaya ant içlerler. Kendi bölgelerini kötü bir perisel yaratıktan ya da obotumsu tehlikeden arındırma görevini üstlenmiş maceracılara denk gelirlerse onlara destek sözü verebilir ve hiç umulmadık anda yardımlarına koşabilirler.

Penilerin aksine erkenekler nadiren anlamsız eğlenciler ve eğlenceler düzenlerler. Onlar kararlı askerler, koruyucular ve yargıçlardır ve katı meziyetleri, diğer perisellerin onları aşırı sıkıcı ve ciddi bulmasına neden olur. Bununla beraber erkeneklerin bölgesine saygı gösteren bir perisel, güç zamanlarda onları sadık birer müttefik olarak bulur.

"HEMİN EDERİM Kİ AĞACIN KABUĞUNDA UFAK BİR KÖY VARDI. SONRA NE OLDUĞUNU BİLMİYORDUM AMA ÇÖZÜMÜ AÇTIĞIMDA KENDİMİ ÇAHURUN İÇİNDE YATIRIYOR BULDUM. GÖZLERİMİN ÖNÜNDE YILDIZLAR UÇUŞUYORDU VE AYIACA KALKIP ETRAFIMA BAKTIĞIMDA HEM KÖY HEM DE AĞAÇ KAYBOLMUŞTU."

- BİR YARI-ÖRK KOLCUNUN ANLATISI



## ERKENEK

Minik perisel, tarafsız iyi

Zırh Seviyesi 15 (deri zırh)

Can Puanı 2 (1z4)

Hızı 4 m., uçuşa 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
3 (-4)	18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)

**Beceriler** Algı +3, Gizlilik +8

**Duyular** edilgen Algı 13

**Diller** Ortak Lisan, Eifce, Perice

**Zorluk** 1/4 (50 DP)

## EYLEMLER

**Uzun Kılıç, Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +2, erim 2 m., bir hedef. **İsabet:** 1 kesici zarar.

**Kısa Yay, Mesafeli Silah Saldırısı:** Saldırısı +6, mesafe 16/64 m., bir hedef. **İsabet:** 1 delici zarar ve hedef başarılı bir GS 10 Bünce kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca zehirlenmiş olmalıdır. Kurtulma kontrolünün sonucu 5 veya daha düşüğe hedef aynı süre boyunca veya zarar alınca ya veya başka bir yaratık eylemini onu uyandırmıyca kadar bilinçsiz olur.

**Kalp Gözü.** Erkenek bir yaratığa dokunur dokunmaz onun mevcut duygusal durumunu buyulu olarak öğrenir. Hedef GS 10 Karizma kurtulma kontrolünde başarsız olursa erkenek, hedef yaratığın bakış açısını da öğrenir. Gokseller, buklar ve hortlaklar bu kurtulma kontrolünde otomatik olarak başarsız olur.

**Görünmezlik.** Erkenek saldırı veya büyü yapana ya da konsantrasyonu (sanki bir büyüye konsantre oluyormuşçasına) sona erene kadar büyüü olarak görünmez olur. Taşdığı veya giydiği her şey erkenekle temas halinde olduğu sürece görünmez olur.





## KAMAK

Bu iğrenç uçan yaratık büyük bir yarasa ile aşırı büyük bir sivrisineğin birleşimi gibidir. Bacakları keskin turnaklarla sonlanır ve uzun, iğneye benzer kan içmekte kullandığı ağzı, bir sonraki kurbanını ararken havayı ayırır.

Kamaklar, canlıların kanıyla beslenirler; kendilerini onlara yapıştırır ve yavaşça kanlarını emerler. Az sayıda olduklarında neredeyse hiç tehdit oluşturmazken kalabalık kamak sürülerinin dikkate alınması gerekir; kendilerini kurbanlarının üzerine hızla yapıştırırlar.

**Kan Emme.** Bir kamak, kurbanın üzerine konarak saldırır; onun zayıf bir noktasını bulur ve ince uzun ağzını oradan içeri sokar, bu esnada kıskaç gibi bacaklarıyla ona sıkıca tutunur. Yeterince kan içtikten sonra kurbandan ayrılır ve içtiği kanı hazmetmeye çekilir.

## KAMAK

Minik hayvançıl, bakış açısı

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)

Can Puanı 2 (124)

Hızı 4 m., uçuş 16m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
4 (-3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	8 (-1)	6 (-2)

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 9

Diller ----

Zorluk 1/8 (25 DP)

## EYLEMLER

**Kan Emme.** Yakın Dövüş Sılahı Saldırısı: Saldırısı +5, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 5 (124 + 3) delici zarar ve kamak kendini hedefe tutturur. Bu şekilde kendini hedefe sabitlemişken saldırırmaz. Onun yerine kamagın her sırasının başında hedef kan kaybından dolayı 5 (124 + 3) can puanı kaybeder.

Kamak, hızından 2 m. harcıyarak kendini hedefinden ayırabilir. Ayrıca hedefe 10 can puanlık zarar verirse de ondan ayrılır. Hedef de dâhil olmak üzere bir yaratık eylemini kullanarak kamagı üzerine tutunduğu yaratıktan ayırabilir.

## ALBASTI / KARABASTI

Albastılar ve karabastılar Aşağı Älem'lerin tamamında bulunurlar ve bu şehvet düşkünlü kara kanatlı buklara, zebanilerin, şeytanların, gece cadalıozlarının, rakşasaların ve yamargaların hizmetinde rastlanılabilir. Dokuz Cehennem'in yöneticisi Asmodeus bu bukları, ölümlülere kötü işlere sevk etmek için kullanır. Zebani efendisi Graz' 2t albasti karabastıları danışman ve eş olarak yanında bulundundur.

Efsaneler onlardan ayrı olarak bahsetse de bir albasti bir karabastıya dönüşebilir veya tam tersi de olabilir. Çoğu ikisinden birini seçer ve yaptığı seçime bağlı kalır. Ölümlüler onları nadiren gerçek biçimlerinde görebilirler çünkü bu buklar yozlaştırma işlerine genellikle perde ardından, sinsi yollarla başlarlar.

**Güzel Kötiler.** Bir albasti veya karabasti ilk olarak aral biçiminde ortaya çıkar; hayalet gibi duvarların içinden geçer ve bir ölümlünün yatığı başında ona yasaklı zevkleri fısıldar. Çünkü uyuyan kurbanlar en derin ve kötü arzularına teslim olmak için yanıp tutuşurlar, onlar da bu arzu ve istekleri körükler, tabuları, yasak zevkleri onların aklına sokarlar. Buk, kurbanının rüyalarını bu türden düşüncelerle doldururken kurban da günlük yaşamdaki ayartmalara karşı daha açık bir hale gelir.

Kaçınılmaz olarak buk ölümlülerin dünyasına, bir yaratığın eylemlerini doğrudan etkilemek için etkileyici bir biçim alarak girer. Daha önce sadece kurbanının rüyalarında görüldüğü biçimde, bir insanın kılığında ortaya çıkan albasti veya karabasti, kurbanını baştan çıkarır veya onunla arkadaş olur, tüm istek ve arzularını tatmin edici ki böylece kendi başına kötü işler yapabilir hale gelsin.

Bir ölümlü, ruhunu bu buka resmi bir vaat veya anlaşmayla vermez. Bunun yerine albasti veya karabasti bir yaratığı tamamen yozlaştırdığında -ki bazılarının bunun düşünce, söz ve eylem alanlarındaki tüclü ihanetle olduğunu söylerler- kurbanın ruhu buka ait olur. Bunun kurbanı ne kadar erdemliyse yozlaşma o kadar uzun sürer ama düşüştü de o kadar tatmin edici ve karlı olur. Albasti veya karabasti kurbanını başarıyla yoldan çıkardıktan sonra onu öldürür ve kirli ruh Aşağı Älem'ler'e gider.

Albastı veya karabasti sadece çok gerekli olduğu durumlarda, genellikle kendini koruma mekanizması olarak bir kurbanı büyütlü olarak tıslımlar. Tıslımlanan bir yaratık eylemlerinden sorumlu değildir. Dolayısıyla kendi iradesine bu şekilde, yapay olarak karşı çıkmastı buka nihai ödüllü vermez: Kurbanın ruhu.

**Ölümcül Öpücük.** Bir albasti veya karabastının öpücüğü, bu bukun yoz bir ruh için çektiği özlem kadar boş olan bir yankıdır. Bunun öpücüğüntü alan biri bundan hiçbir şey elde etmez, tam tersine acı ve bukun verdiği derin bir boşluk duygusunu deneyimler. Bu öpücük saldırıdan başka bir şey değildir, genellikle buk kaçmadan önce son bir veda darbesi olarak bunu yapar.

**Bukumsu Soy.** Albasti ve karabasti, kendi türlerinden yaratmak için birbiriyle üreyebilir. Nadiren de olsa bir albasti veya karabasti bir insanımsıyla beraber olur. Bu lanetli birleşmeden karacör ortaya çıkar. Beklenildiği üzere bu bukumsu yaratım da bukumsu anane veya babası kadar sapkın ve kötüdür.



## ALBASTI / KARABASTI

Orta buk (biçimdeğiştiren), tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)

Can Puanı 66 (12z8 + 12)

Hızı 12 m., uçuş 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
8 (-1)	17 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	20 (+5)

Beceriler Aldatma +9, Sezgi +5, Algı +5, İkna 9, Gizlilik +9

Zarar Dirençleri soğuk, ateş, yıldırım, zehir; büyüye saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 15

Diller Cehennemce, Ortak Lisan, Şeytanca, telepatı 24 m.

Zorluk 4 (1.200 DP)

**Telepatik Bağ.** Buk, tıslımadığı bir yaratıkla telepatik olarak iletişim kurarken mesafe kısıtlamalarını yok sayar. Hatta ikisinin aynı varlık alanında olmasına bile gerek yoktur.

**Biçimdeğiştiren.** Buk, eylemini kullanarak Küçük veya Orta boyutlu bir insanımsı biçimini alabilir veya kendi asıl haline geri dönebilir. Kanatları olmaksızın uçuş hızını kaybeder. Boyutu haric olmak üzere oyun bilgileri ve puanları her biçimi için aynıdır. Taşdığı veya giydiği ekipman onunla beraber dönüşmez. Ölürsa asıl haline geri döner.

## EYLEMLER

**Pençe (Sadece Buk Biçiminde).** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (1z6 + 3) kesici zarar.

**Tılsım.** Bunun görebildiği ve onun en fazla 12 metre uzağında olan bir insanımsı başarılı bir GS 15 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da büyü olarak 1 günlüğüne tıslımanmalıdır. Tıslıman hedef, bunun sozel veya telepatik emirlerine itaat eder. Eğer hedef herhangi bir zarar veya intihara yol açacak bir emir alırsa kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Eğer hedef bu etkiye karşı başarılı bir kurtulma kontrolü yaparsa ya da etki kendi kendine sona ererse hedefin bu bunun Tılsım özelliğine karşı 24 saat boyunca bağıksılığı olur.

Buk aynı anda sadece bir yaratığı tıslımlayabilir ve bu şekilde kontrol edebilir. Eğer başka bir yaratığı tıslımlarsa, önceki hedef için bu etki sona erer.

**Öldüren Öpücük.** Buk, kendisi tarafından tıslımanmış olan veya bu öpücüğü gönüllü olarak isteyen bir yaratığı öper. Hedef bu büyüye karşı başarılı bir GS 15 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 32 (5z10 + 5) zihinsel zarar, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almaldır. Hedefin en yüksek can puanı, alınan zarar kadar azalır. Bu yeni azalmış puan, hedef bir uzun molayı bitirinceye kadar geçerli olur. Bu etkiden dolayı hedefin can puanı 0'a düşerse hedef ölür.

**Aralık.** Buk, büyü olarak Aral'Äm'den Asıl Älem'e veya Asıl Älem'den Aral Älem'e geçebilir.



## TARRASQUE (TARASK)

Efsanevi tarrasque büyük ihtimalle Asıl Âlem'in en korkulan canavarıdır. Bu yaratıklardan sadece bir tanesinin var olduğuna inanılır ama kimse onun ne zaman nereye saldıracağını tahmin edemez.

Pullarla kaplı, iki ayağı üzerinde yürüyen tarrasque 20 metre yüksekliğinde ve 30 metre uzunluğundadır. Yüzlerce ton ağırlığa sahiptir. Bir dinazor gibi öne eğilerek, ağırlığını devasa kuyruğuyla dengeleyerek yürür. Mağaraya benzeyen ağzı en büyük yaratıklar hariç olmak üzere diğer

her şeyi tek lokmada yutacak kadar geniştir. Açlığı o kadar büyüktür ki tüm bir şehrin nüfusunu midesine indirebilir.

**Efsanevi Yık Edim.** Tarrasque'nin yok edici gücü o kadar büyüktür ki bazı kültürler onu bir ilah yapmış, düzensiz ortaya çıkışları etrafında, ilahi yargıya ve öfkeye dair hikâyeler yazmışlardır. Efsaneler tarrasque'nin yerin altındaki gizli ininde uyuduğundan, on yıllar hatta yüzyıllar boyunca gizli kaldığından bahsediler. Anlaşılmaz, acınsal bir çağrıya cevap vermek için uyandığında yolu üzerindeki her şeyi yok etmek için derinliklerden yükselir.

### TARRASQUE

Devasa canavarımsı (mangus), bakiş açısı

Zırh Seviyesi 25 (doğal zırh)  
Can Puanı 676 (3320 + 330)  
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
30 (+10)	11 (+0)	30 (+10)	3 (-4)	11 (+0)	11 (+0)

Kurtulma Kontrolleri Ek +5, Bil +9, Kar +9  
Zarar Bağışıklıkları ateş, zehir; büyüsz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar  
Durum Bağışıklıkları ılsımlanma, korkmuş olma, felç olma, zehirlenme

Duyular körgörüşü 48 m., edilgen Alğı: 10  
Diller —  
Zorluk 30 (155.000 DP)

**Efsanevi Direnç (3/Gün).** Eğer tarrasque bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir

**Büyük Direnci.** Tarrasque büyülere ve diğer büyüli etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

**Yansitan Kabuk.** Ne zaman tarrasque bir büyüli ok büyüyle, alan etkisi hat şeklinde olan bir büyüyle veya mesafeli saldırı kontrolü yapmasını gerektiren bir büyüyle hedef alınırsa bir z6 at. Sonuç 1 ila 5 arasında olursa tarrasque bu büyüden etkilenmez. Sonuç 6 gelirse tarrasque bu büyüden etkilenmez ve yapılan etki, yapıcısına geri döner. Söz konusu büyüli etki tarrasque tarafından, onu ilk başta yapan hedef alınarak yeniden yapılmış gibi olur.

**Kuşatma Canavarı.** Tarrasque nesnelere ve binalara iki katı fazla zarar verir.

### EYLEMLER

**Çöküşsaldırı.** Tarrasque Korkutan Varlık özelliğini kullanabilir. Bunun ardından beş saldırı yapar: Birisi ısırlığıyla, ikisi pençeleriyle, biri boynuzlarıyla ve biri de kuyruğuyla. Isırık eylemi yerine Yutma eylemini kullanabilir.

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +19, erim 4 m., bir hedef. **Isabet:** 36 (4x12 + 10) delici zarar. Eğer hedef bir yaratıksa yakalanmış (kurtulmak için GS 20). Yakalanma sona erinceye değin hedefin durumu kısıtlanmıştır ve tarrasque başka bir yaratığı ısıramaz.

**Pençe.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +19, erim 6 m., bir hedef. **Isabet:** 28 (4x8 + 10) kesici zarar.

**Boynuzlar.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +19, erim 4 m., bir hedef. **Isabet:** 32 (4x10 + 10) delici zarar.

**Kuyruk.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +19, erim 8 m., bir hedef. **Isabet:** 24 (4x6 + 10) sersemletici zarar. Eğer hedef bir yaratıksa başarılı bir GS 20 Güç kurtulma kontrolü yapmalı ya da yere düşmelidir.

**Korkutan Varlık.** Tarrasque'nin seçeceği, ondan en fazla 48 metre uzaklıkta olan ve onun farkında olan her yaratık başarılı bir GS 17 Beligil kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca korkmalıdır. Bir yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Eğer tarrasque görebiliyorsa bu kurtulma kontrolünü dezavantajla yapar. Bir yaratığın yaptığı kurtulma kontrolünü başarlınca veya bu etki o yaratık için sona ermişse o yaratık tarrasque'ın Korkutan Varlık özelliğine karşı 24 saat boyunca bağışık olur.

**Yutma.** Tarrasque yakalamış olduğu Büyük veya daha küçük boyutlu bir yaratığa karşı bir ısırık saldırısı yapar. Eğer saldırı isabet ederse hedef ısırığın verdiği zararı alır ve yutulur ve yakalanma sona erer. Yutulmuş yaratığın durumu kördür ve kısıtlanmıştır ve tarrasque'nin dışından kaynaklanan tüm saldırılara ve etkilere karşı tam siperi vardır ve tarrasque'nin her sırasının başında 56 (16x6) asit zararı alır.

Eğer tarrasque tek bir sırada, içindeki bir yaratıktan kaynaklanan 60 veya daha fazla zarar alırsa o sıranın sonrasında başarılı bir GS 20 Büyüce kurtulma kontrolü yapmalı ya da kusarak yuttuğu yaratıkları dışarı çıkarmalıdır. Bu yaratıklar tarrasque'ten en fazla 4 metre uzaklıkta yere düşmüş olarak ortaya çıkarlar. Tarrasque ölüse yutulmuş bir yaratığın durumu artık kısıtlanmıştır değildir ve hızının 12 metresini harçayarak tarrasque'nin cesedinden çıkabilir. Durumu yere düşmüştür.

### EFSENEVİ EYLEMLER

Tarrasque, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Tarrasque, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

**Saldır.** Tarrasque bir pençe saldırısı ya da bir kuyruk saldırısı yapar. **İlerle.** Tarrasque hızının yarısı kadar ilerler.

**Çığne (2 Eylem Harcar).** Tarrasque bir ısırık saldırısı yapar veya Yutma eylemini kullanır.







## ÜÇÜN-BİÇİNLER

Üçün-biçinler dünyanın çölleriinde ve çayırlarında gezinir, diğer tüm ırklardan kaçınırlar.

**Üçün-Biçin İletişimi.** Üçün-biçinler sözsüz\* bir dil kullanırlar. Bir üçün-biçin duygularını ve tepkilerini göstermek için çene kemiklerini tıkırdatır ve diğer üçün-biçinlere ne düşünüp hissettiğini göstermek için antenlerini oynatır. Diğer yaratıklar bu iletişim biçimini yorumlaması zor ve kopyalamasını imkânsız bulurlar.

Üçün-biçinler, diğer bilinçli yaratıklarla iletişim kurmaları gerektiğinde, kuma resim çizmek veya dallardan, otlardan hatta silahlardan resimler yapmak gibi alternatif iletişim yöntemleri kullanırlar.

**Sınırlı Duygular.** Üçün-biçinler tüm duyguları hissederler ama sinir krizi geçirmeye insanlara kadar meyilli değillerdir. Zihnonik yeteneklere sahip olan üçün-biçinler duygularını daha iyi ifade ederler. Özellikle insanların veya diğer duygusal açıdan gelişmiş yaratıkların yakınlarında yaşayorlarsa bu durum daha sık gözlenir.

**Soyutlanmışlar ve Gezginler.** Üçün-biçinler diğer tüm yaratıkları muhtemel besin kaynakları olarak görürler. Onlar için özellikle elf eti çok lezzetlidir. Eğer bir yaratık yemek olmaktan daha faydalıysa büyük ihtimalle ona saldırırlar. Üçün-biçin hayatta kalmak için öldürür, eğlence olsun diye değil.

**Uykusuz.** Üçün-biçinlerin uykuya ihtiyaçları yoktur. Teyakkuz halindeyken veya çok güç gerektirmeyen işleri yaparken de dinlenebilirler. Uyumamama özelliklerinin bu kadar kısa bir yaşam süresine sahip olmalarına yol açtığı düşünülmektedir. Üçün-biçinlerin ortalama yaşama süresi sadece otuz yıldır.

\*Yanlış. Üçün-biçin dili sözcüklerden oluşur.

### AYRİ: ÜÇÜN-BİÇİN SİLAHLARI VE ZİHNONİKLERİ

Bazı üçün-biçinler özel yakın dövüş silahları kullanırlar. Gitka her iki ucunda birer bıçak bulunur, çift-elli ve gönderli bir silahtır. Bir çakça ise düz, üçgen biçimli, kenarları testere gibi tırtıklı dişlerle dolu bir tür kamadır (hafif fırlatılan bir silah).

Bir gitka ve çakçalar kullanan bir üçün-biçin şu eylem seçeneğini kazanır

**Çoklusaldırı.** Üçün-biçin iki gitka veya iki çakça saldırısı yapar

**Gitka. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +3, erim 2 m., bir hedef *İsabet:* 5 (1z8 + 1) kesici zarar

**Çakça. Mesafe/İ Silah Saldırısı:** Saldırısı +4, mesafe 12/48 m., bir hedef *İsabet:* 5 (1z6 + 2) kesici zarar

Az sayıdaki üçün-biçin zihnonik yeteneklere sahip olduğu görülmüştür. Bu yeteneklerini kullanarak avda yardımcı olur, dışarıkılarla daha rahat iletişim kurarlar.

Zihnonik bir üçün-biçinin etkili mesafesi 24 metre olan **telepati** yeteneği vardır ve şu özelliği kazanır:

**Doğal Büyüyapımı (Zihnonik).** Üçün-biçinin doğal büyü yapma yeteneği Bilgeliktir. Üçün-biçin hiçbir bileşene ihtiyaç duymaksızın, doğal olarak şu büyüleri yapabilir

İstediyi an *büyücü eti*(el görümezdir)

2/gün: *bulanık büyü* silah

1/gün: *garunmezlik* (sadece kendine)

## ÜÇÜN-BİÇİN

Orta insanımsı (üçün-biçin), kaotik tarafsız

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)

Can Puanı 33 (6x8 + 6)

Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
12 (+1)	15 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	12 (+1)	7 (-2)

Beceriler Algı +3, Gizlilik +4, Hayatta Kalma +3

Duyular karağörü 24 m., edilgen Algı 13

Diller Üçün-biçinca

Zorluk 1 (200 DP)

**Bukalemun Kabuk.** Üçün-biçinler kabuklarının rengini ve dokusunu etraflarına uyum sağlamak için değiştirebilirler. Bundan dolayı bir üçün-biçinin Çeviklik (Gizlilik) kontrollerinde avantajı vardır.

**Durarak Uzun Atlama.** Üçün-biçinler, koşarak başlamsa gerek duymaksızın 12 metre kadar ileriyle ve 6 metre kadar yükseğe zıplayabilirler.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Üçün-biçin iki saldırı yapar: Birisi ısırtıyla ve diğeri pençelerleyle.

**İsrik. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +3, erim 2 m., bir yaratık *İsabet:* 4 (1z6 + 1) delici zarar ve hedef başarılı bir GS 11 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da 1 dakika boyunca zehirlenmelidir. Eğer kurtulma kontrolünün sonucu 5 veya daha düşüğe hedef bu şekilde zehirlenmişken aynı zamanda felç olmuştur. Zehirlenmiş yaratık her sırasının sonunda bu kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir, başarılı olmaksızın halinde bu etkiyi sonlandırabilir.

**Pençeler. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +3, erim 2 m., bir yaratık *İsabet:* 6 (2z4 + 1) kesici zarar.

## AĞAÇENT

Ağaçentler, kadim ormanlarda yaşayan uyanık ağaçlardır. Ağaçentler, günleri, ayları ve yılları sessizlik içinde ve düşüncelere dalarak geçirmeyi tercih etseler de dış tehditlere karşı kendi ormanlarını korkusuzca korurlar.

**Uyuyan Ağaç Uyanır.** Kaderinde ağaçent olmak yazılı bir ağaç ne olduğunun farkına varmadan önce çok uzun mevsimler geçirir, yüzyıllar boyunca normal bir ağaç olarak yaşar. Uyanan ağaçlar bu özelliklerine ancak özel şartlar altında ve doğanın büyüyle demlenerek kavuşurlar. Ağaçentler ve güçlü meşhiniler geleceğinde uyanmak olan ağaçları sezebilir ve böyle ağaçları, uyanma vakitleri yaklaşırken gizli korularda koruma altına alırlar. Uzun uyanma sürecinde bir ağaç, kabuğunda yüze benzer nitelikler, alt gövdesinde ayaklara benzer ayrımlar ve üst gövdesinde de kolları olarak görev yapacak kısımlara sahip olur. Zamanı geldiğinde ayaklarını topraktan çıkartır ve

vatanı olan ormanı korumak için arkadaşlarına katılır.

**Efsanevi Muhafızlar.** Bir ağaçent uyandıktan sonra tam da bir ağaçken olduğu gibi büyümeye devam eder. En büyük ağaçlardan yaratılan ağaçentler bitkiler ve hayvanlar üzerinde etkili olan ve içlerinden gelen bir büyü gücü geliştirirler büyük boyutlara ulaşabilirler. Bazı ağaçentler bitkileri canlandırabilir, yabancıları tuzağa düşürmek için onları kullanabilirler. Kendilerine yardım etsinler veya uzak mesafeler ötesine mesajlarını taşınsınlar diye orman hayvanlarını çağırabilirler.

**Vahşiliğin Korumacıları.** Uyandıktan sonra bile bir ağaçent vaktinin çoğunu bir ağaç olarak yaşamakla geçirir. Bir yere köklerini salmışken etrafında olan bitenlerin farkındadır ve yakınlarda meydana gelen fark edilmesi zor değişikliklere dayanarak kilometrelerce uzaklıkta yaşananları algılayabilir.

Yaşayan ağaçları kesmekten çekinen oduncuların ve ormanın verdiklerinden sadece ihtiyaçları kadarını alan avcılar bir ağaçentin nefretini üzerlerine çekmeleri çok mümkün değildir. Ateşi dikkatsizce kullananlar, ormanı zehirleyenler ve büyük, yaşlı ağaçları yok edenler, özellikle uyanma vakti çok yakın hatta gelmiş olan bir ağaçın yanındaysalar, ağaçentin öfkesiyle yüzleşirler.

## AĞAÇENT

*Kocaman bitki, kaotik iyi*

Zırh Seviyesi 16 (doğal zırh)  
Can Puanı 138 (12x12 + 60)  
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
23 (+6)	8 (-1)	21 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)

Zarar Dirençleri sersemletici, delici  
Zarar Hassasiyetleri ateş  
Duyular edilgen Algı 13  
Diller Ortak Usan, Meşhince, Elfçe, Perice  
Zorluk 9 (5.000 DP)

**Sahte Görünüm.** Ağaçent hareketsizken normal bir ağaçtan ayırt edilemez.

**Kuşatma Canavarı.** Ağaçent nesnelere ve binalara iki kah fazla zarar verir.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Ağaçent iki darbe saldırısı yapar.

**Darbe. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +10, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 16 (3x6 + 6) sersemletici zarar.

**Taş. Mesafeli Silah Saldırısı:** Saldırısı +10, mesafe 24/72 m., bir hedef. İsabet: 28 (4x10 + 6) sersemletici zarar.

**Ağaçları Canlandır (1/Gün).** Ağaçent, kendisinden en fazla 24 metre uzakta olan görebildiği bir veya iki ağacı canlandırabilir. Bu ağaçlar, bir ağaçentle aynı oyun puanlarına sahiptir. Sadece Zekâ ve Karizma puanları 1'dir, konuşamazlar ve eylem olarak Darbe eyleminden başka seçenekleri yoktur. Canlandırılmış bir ağaç, ağaçentin bir muttefikli olarak hareket eder. Ağaç 1 gün boyunca ya da ölünceye ya da ağaçent ondan 48 metreden fazla uzaklaşıncaya ya da ağaçent, canlı ağacı eski haline yani normal, hareketsiz bir ağaç haline döndürmek için bonus eylemini kullanıncaya kadar canlı olur. Bunun ardından eğer mümkünse ağaç yeniden kök salar.





## ÜNKÜRLÜ

Vahşi ünkürlüler hem kendilerine hem de komşularına karşı sürekli bir savaş halinde olarak Karanlıkaltı'nın suğ derinliklerinde yaşarlar. Bölgelerinin sınırlarını kırık kemikler ve kafataslarıyla ya da kan veya pislik kullanarak yaptıkları resim yazılarla (piktograf) işaretlerler.

Belki de tüm insanımsıların en nefret doluğu olan ünkürlüler hazmedebildikleri her şeyi yerler. Pislik içinde yaşarlar. Yaşadıkları mağaralarının duvarları kirle, yağlı ünkürlü salgılarıyla ve iğrenç ziyafetlerinden geriye kalanlarla sıvanmış haldedir.

**Aptal Vahşiler.** Ünkürlülerin neredeyse tamamen besin bulmaya dayalı basit bir toplumlara vardır. Birkaç günden sonrası tasarlamak için yeterli kadar zeki olmayan ünkürlüler hayatta kalmak için sürekli olarak yağma ve avcılık yapmak zorundadırlar. Kendilerinden zayıf ama akıllı olan yaratıkları avlamaktan zevk alırlar; yakaladıkları

"BURASI BİR ORKUN DÖNÜ GİBİ KOKUYOR!"  
- MAĞARA KAŞI, ÇÜCE ARLAX  
ÇEKİÇÇÖMLEK'İN SON SÖZLERİ

kurbanlarına karşı hiç merhamet göstermez, mideye indirmek için ilerine sürüklerler. En büyük ve güçlü ünkürlü ava önderlik eder ve kabilesinin lideri olur. Bununla beraber bir lider zayıflık veya tereddüt gösterirse diğer ünkürlüler gözleri dönmüş bir şekilde ona saldırıp öldürür ve onu yerler.

Ünkürlüler az eşya yapar, ondan da az inşa ederler. Sahip oldukları eşyaları avlarından almışlardır. Metal silahların ve zırhların değerini bilirler, bundan dolayı buna benzer nesnelere kimin sahip olacağını belirlemek için birbirleriyle kavgaya ederler. Tüm bir ünkürlü kabilesi basit, tek bir uzun kılıcı elde etmek için yapılan savaşta yok olup gidebilir.

**Laogzed'in Takipçileri.** Bazı ünkürlüler, Dipsiz Çukurlar'da yaşayan zebanimsi, canavarımsı, şişman bir kurbağa-timsah olan Laogzed'e saygı gösterirler. Laogzed, ünkürlülere istek duygusunu vermekten başka hiçbir şey yapmaz. Çünkü onu takip eden ünkürlüler, Laogzed kadar şişman, karu doymuş ve bitkin olacak kadar memnun olmanın hayalini kurarlar.

## ÜNKÜRLÜ

Orta insanımsı (ünkürlü), kaotik kötü

Zırh Seviyesi 11 (doğal zırh)

Can Puanı 13 (2z8 + 4)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Beceriler Gizlilik +2

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10

Diller Ünkürlüce

Zorluk 1/4 (50 DP)

**Bukalemun Derisi.** Ünkürlünün gizlenmek için yaptığı Çeviklik (Gizlilik) kontrollerinde avantajı vardır.

**Koku.** Sırasına ünkürlüden en fazla 4 metre uzakta başlayan ve ünkürlü olmayan her yaratığın başanlı bir GS 12 Bünye kurtulma kontrolü yapması ya da bir sonraki sırasının başına kadar zehirlenmesi gerekir. Başarılı bir kurtulma kontrolü yapan yaratığın, ünkürlünün kokusuna karşı 24 saat bağışlığı olur.

**Gün Işığı Hassasiyeti.** Ünkürlü güneş ışığından kaynaklı kontrollerinde ve görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde dezavantajı vardır.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Ünkürlü üç saldırı yapar: Birisi ısırganıyla ve ikisi pençesiyle.

**Isırgan.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef.

Isabet: 4 (1z4 + 2) delici zarar.

**Pençe.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef.

Isabet: 4 (1z4 + 2) kesici zarar.

# TROLLER

Korkunç bir istihla doğan troller yakalayabildikleri her şeyi yerler. Bir halkları yoktur ama orklara, divlere, emegenerle, cadalozlara veya devlere paralı askerlik yaparlar. Ödeme olarak yemek ve ganimet talep ederler. Ama trolleri kontrol etmesi zordur, kendilerinden daha güçlü olan yaratıklarla birlikte çalışırken bile kafalarına eseni yaparlar.

**Canlanma.** Bir trolin kemiklerini kırarak ve lastik gibi derisini kesmek onu kızdırmaktan başka bir işe yaramaz. Trollerin yaraları çabuk kapanır. Bir trol bir kolunu, bacağına hatta kafasını kaybederse bu kesilmiş uzuvlar bazen kendi başlarına hareket edebilirler. Hatta bu canavarlar kesilen parçalarını yeniden vücutlarına takabilirler. Sadece asit ve ateş bir trolün canlanma özelliğini durdurabilir. Böyle bir saldırıya maruz kaldıklarında öfkeden deliye dönerler ve düşmanlarının arasında ilk önce kendilerine asit ve ateş kullanarak saldırıların peşine düşerler.

**Ucub Troller.** Canlanma yetenekleri trolleri mutasyona yatkın kılar. Çok sık rastlanmasa da böyle dönüşümlerin nedeni ya trolün yapıtlıklı ya da trole yapılanlardır. Baş kesilmiş bir trolün sonradan iki başı çıkabilir. Perisel bir yaratığı yiyen bir trol yediği bu yaratığın bir veya iki özelliğini kazanabilir.



## AYRIT: ÖFKELİ UZUVLAR

Bazı trollerin şu özelliği bulunur

**Öfkeli Uzuvlar.** Ne zaman trol tek seferde en az 15 kesici zarar alırsa ne olacağını belirtmek için bir z20 at

1-10 Hiçbir şey olmaz

11-14 Eğer trolün hiç bacağı kaldıysa bir bacağı kopar

15-18 Eğer trolün hiç kolu kaldıysa bir kolu kopar

19-20 Trolün kafası kopmuştur. Ama trol ancak canlanma özelliğini kullanamazsa ölür. Eğer ölürsa kopmuş kafası da ölür

Eğer trol, kopan uzuvunu veya başını yerine yerleştirmeden bir uzun veya kısa molayı tamamlarsa kopan parça yeniden büyür. Bu noktada kopmuş parça ölür. O zamana değin kopan parça trolün savaş sırasında hareket eder, kendi eylemi ve hızı vardır. Kopan bir parçanın ZS'si 13'tür. 10 can puanı vardır ve trolün Canlanma özelliğine sahiptir

**Kopmuş bir bacak** saldırı yapamaz ve 2 metre hızı vardır

**Kopmuş bir kolun** 2 metre hızı vardır ve kendi sırasında bir pençe saldırısı yapabilir. Trol, kolu ve kolun hedefini göremiyorsa bu saldırı kontrolü dezavantaja yapılır. Trol ne zaman bir kolunu kaybetse onunla beraber bir pençe saldırısı da kaybeder

Eğer trolün **başı kopmuşsa** trol ısırık saldırısını kaybeder ve başı bedeni göremiyorsa bedenini durumu kör olmuştur. Kopmuş bir başın hızı 0 metredir ve trolün Güçlü Korklama özelliğine sahiptir. Eğer hedef onun alanındaysa ona karşı bir ısırık saldırısı yapabilir

Eğer trolün bir bacağı kopmuşsa hızı yarıya iner. Her iki bacağı da kopmuşsa durumu yere düşmüştür. Bu durumda her iki koluna da sahipse yerde sürünebilir. Sadece tek bir kolu kaldıysa halen yerde sürünebilir ama hızı yarıya inmiştir. Geriye ne kolu ne de bacağı kaldıysa hızı 0'dır ve hızına eklenen bonuslardan faydalanamaz



## TROL

Büyük dev, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)

Can Puanı 84 (8z10 + 40)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	7 (-2)	9 (-1)	7 (-2)

Beceriler Algı +2

Duyular Karagörüş 24 m., edilgen Algı 12

Diller Devce

Zorluk 5 (1.800 DP)

**Güçlü Korklama.** Trolün korklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

**Canlanma.** Trol, sırasının başında 10 can puanı kazanır. Trol asit veya ateş zararı alırsa bu özellik trolün bir sonraki sırasının başında işlemeyi. Trol ancak sırasına 0 can puanıyla başlarsa ve canlanma özelliğini kullanamazsa ölür.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Trol üç saldırı yapar: Biri ısırığıyla ve ikisi pençeleriyle.

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +7, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 7 (2z6 + 4) delici zarar.

**Pençe.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +7, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 11 (2z6 + 4) kesici zarar.

"DUVAR ÇÖKTÜ. HATIRLADIĞIM  
SON ŞEY BU."

— KARA İZBANDUT  
SALDIRISINDAN SAĞ KURTULAN  
BİREİN ANLATILIRLARI



## KARA İZBANDUT

Yerin çok altındaki tünellerden gelen iğrenç bir deşet olan kara izbandutlar yemek bulmak için mağaralarda, zindanlarda veya Karanlıkaltı yerleşimlerinde dolanırlar. Bir kara izbandut saldırısından sağ kurtulabilecek kadar şanslı olanlar bu olaya dair çok az şey hatırlarlar çünkü kara izbandutun zihinleri karıştıran bir bakışı vardır.

**Sinsi Kazıcılar.** Kara izbandutlar yekpare kayayı bile kazar, arklarında yeni oyulmuş tüneller bırakırlar. Çelik kadar sert olan kabukları her türlü mağara çökmesine dayanabilir ki bu çöküşler genellikle o geçtikten hemen sonra yaşanır.

Bir mağaranın veya tünelin duvarını kazan ve sonra da buraya yerleşen bir kara izbandut, avı olacak yaratıkların ölümlerini geçmesi için sabırla bekler ve etrafında olup bitenleri vücudundaki saçla benzer duyargalarla hisseder. Bir kaya ve toprak patlaması içinde saklandığı yerden dışarı fırladığında, olup bitenlerin farkında olmayan kurbanı için artık çok geçtir –kara izbandutun sersemleten bakışlarıyla kendinden geçmiştir ve bu canavarın ceneleri üzerine kapanırken hiçbir şey yapmadan öylece bekler.

**Zihin Karıştırmacılar.** Bir kara izbandut saldırısından sağ kurtulanların çoğu bu saldırıya dair çok az şey hatırlar. Çünkü canavarın bakışlarının zihin bulandırıcı bir özelliği vardır. Bir kara izbandutla savaşan ve onu öldürenler bu olayın işaretlerini tanırırlar. Karanlıkaltı'nın diğer sakinleri için kaybolan kâşifler ve ortada bir sebep yokken ortaya çıkan yıkım genellikle bilinmeyen bir düşmanın işine yorulur. Kara izbandutların doğaüstü güçleri varmış gibi anlatılır. Bu korku hikâyelerinin hepsinin ortak bir uyarısı vardır: Bir kara izbandut görüldü mü artık ondan kaçmak için çok geçtir.

## KARA İZBANDUT

Büyük canavarımsı, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)

Can Puanı 93 (11x10 + 33)

Hızı 12 m., kazma 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
20 (+5)	13 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

Duyular karagörü 48 m., titirehis 24 m.,  
edilgen Algı 10

Diller Kara İzbandutça

Zorluk 5 (1.800 DP)

**Şaşırtan Bakış.** Kara izbandutun gözlerini görebilen bir yaratık, sırasına kara izbandutun en fazla 12 metre uzaklıkta başladığında, kara izbandut bu yaratığı büyülu olarak GS 15 Karizma kurtulma kontrolü yapmaya zorlayabilir. Bunu yapabilmesi için kara izbandutun durumunun güçsüz olmaması gerekir.

Yapılan kurtulma kontrolünde başansız olan bir yaratık, bir sonraki sırasının başına değin tepkilerini kullanamaz ve o sırasında ne yapacağıni belirlemek için bir z8 atar. Sonuç 1 ila 4 arasındaysa yaratık hiçbir şey

yapmaz. Sonuç 5 veya 6 gelirse yaratık hiçbir eylemini kullanmaz ama tüm hızını rastgele belirlenecek bir yönde koşmak için kullanır. Sonuç 7 veya 8 gelirse yaratık rastgele belirlenecek bir yaratığa karşı bir tane yakın dövüş silahı saldırısı yapar. Eğer erişilebileceği mesafede saldırı yapabileceği bir yaratık yoksa hiçbir şey yapmaz.

Bir yaratık başkına uğramadıysa sırasının başında kurtulma kontrolü yapmamak için kara izbanduta bakmaktan kaçınabilir. Eğer yaratık böyle yapmayı tercih ederse bir sonraki sırasının başına değin kara izbandutu göremez. Bir sonraki sırasının başında yeniden gözlerini kaçırması seçebilir. Bu esnada yaratık kara izbanduta bakmayı seçerse o anda kurtulma kontrolünü yapmak zorundadır.

**Tünelci.** Kara izbandut katı kayayı kazarak içinden geçebilir. Ama bunun için kazma hızının yarısı kadar hızla hareket eder ve arında 2 mette genişliğinde 3 metre yüksekliğinde bir tünel bırakır.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Kara izbandut üç saldırı yapar: İkişi pençeleriyle ve biri de çene kemikleriyle

**Pençeler.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +8, erim 2 m., bir hedef. *Isabet:* 9 (128 + 5) kesici zarar.

**Çene Kemikleri.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +8, erim 2 m., bir hedef. *Isabet:* 14 (228 + 5) kesici zarar.



## TEK BOYNUZLU AT

Tek boynuzlu atlar büyütlü ormanlarda yaşar. Benzedikleri atların aksine bir tek boynuzlu at büyütlü orman diyarlarında dolanan göksel bir yaratıktır, beyaz gövdeleri tıpkı bir yıldızmış gibi parlar.

Bir tek boynuzlu at alındı, büyütlü dokunuşuyla hastaları ve yaralıları iyileştiren, yay gibi kendi etrafında dönen tek bir boynuz taşır. Kulakları, onunla aynı diyarı paylaşan yaratıkların sözcüklerini ve fısıltılarını yakalar ve ellerle büyütlü ormanlarda yaşayanların dilini anlar. Tek boynuzlu atlar iyi kalpli yaratıkların avlanmaka veya yemek toplamak için kendi ağaçlıklarına girmelerine izin verir ama kötülüğü uzakta tutar. Kötü kalpli yaratıklar çoğu zaman bir tek boynuzlu atın bölgesinden canlı olarak dışarı çıkamaz.

**İlahi Muhafızlar.** İyi ilahlar, kötülüğü uzakta tutsun ve kutsal yerleri de korusun diye tek boynuzlu atları Asıl Âlem'e yerleştirilmiştir. Tek boynuzlu atların çoğu büyütlü bir orman gibi belirli bir bölgeyi korur. Bununla beraber ilahlar bazen kutsal emanetlere bekçilik etsin veya belirli yaratıkları korusun diye bir tek boynuzlu at da gönderilebilir. Karanlığın güçleri, ilahların korumak istediği birine saldırdığında, ilahlar o kişiyi, bir tek boynuzlu atın ormanına gönderilebilir ki böyle olduğunda kötü yaratıkların takibe devam etme kararları neleri riske atabilecekleriyle orantılıdır.

Tek boynuzlu atlar genellikle ormanın ve ağaçlıkların ilahlarına hizmet eder. Bunların arasında perisellerin iyiliksever ilahları da vardır. Tüm tek boynuzlu atların iyileştirme gücü olsa da bazıları çok daha yüce ilahlara hizmet eder, sadece çok üst makamlardaki din adamlarının yapabileceği mucizeleri gerçekleştirir.

**Orman Efendileri.** Bir tek boynuzlu atın ormanı, göksel bir diyardan da burada, güneş ışığının üzerinde parladığı her bir yaprağın altında olup bitenler onun gözünden kaçmaz. Bir tek boynuzlu at, ağaçların tepelerinde ikamet eden elfler tarafından söylenen her şarkıyı ve notayı duyar. Her tırtılın kozasını nerede ördüğünü, yorgun ve parlak kanatlarını dinlendirmek için kelebeklerin konduğu her yaprak ve dalın nerede olduğunu hisseder.

Bir tek boynuzlu atın ormanında, bir tür sükünet hâkimdir. Kurtlar ve tilkilerden, kuşlara, sincaplara ve minik böceklerle kadar onun egemenlik alanındaki tüm yaratıklar son derece uslu ve evcil görünür. Periler, erkekenler, ineçiler, tokaylılar ve onlara benzer, normalde merhametli ve iyi kalpli olan diğer periseller, onun bölgesinde yaşarken gönlüllü olarak bir tek boynuzlu ata hizmet ederler. Çünkü onun koruması altından gittikçe genişleyen medeniyetin tehdidinden ve yayılmakta olan kötülüğün tehlikelerinden güvende olurlar.

Bir tek boynuzlu at kendi diyarını sürekli dolaşır, bu esnada burada yaşayan diğerlerini rahatsız etmemek için son derece dikkatli davranır. Bir yaratık bir alığna tek boynuzlu atı gördüğünü sanırken bir sonraki an sadece ağaçlara bakıyordur.

**Kutsal Boynuzlar.** Bir tek boynuzlu atın boynuzu, gücünün odağıdır; kendi etrafına dolanmış olan boynuzla işlenmiş ilahi büyüden bir parçadır. Tek boynuzlu atın boynuzundan yapılmış asalar veya değnekler çok güçlü bir büyü gücü verebilir çünkü bunlar ilahi güçle saldıran silahlardır. Sihirbazlar töz haline getirilmiş tek boynuzlu at boynuzunu güçlü iksirler ve büyü yazmada kullandıkları mürekkebi yapmada veya korkunç ayınların bir bileşeni olarak kullanılır. Bununla beraber herhangi biri, bir tek boynuzlu atı öldürme işinde ne kadar küçük olursa olsun bir görev almışa, büyüktü ihtimalle ilahi adaletin hedefi olacaktır.

**Kutsal Binekler.** Karanlık ve kötülük ölümlerinin dünyasına tehdit ettiğinde ilahlar bazen bir tek boynuzlu atı bir şampiyonla eşleştirmeyi uygun görürler. Tek boynuzlu ata binmiş bir kutsaman görüntüsü, ilahların doğrudan ölümlerinin dünyasına müdahale ettiğinin kanıtıdır. Bu, zebanilerin kafalarını uçurmak ve şeytanları Dokuz Cehenneme geri sürmek için yapılan kutsal bir ittifaktır.

Karanlığın yol açtığı zor zamanlar mevcut olduğukça tek boynuzlu at, şampiyonunun yanında olmaya, boynuzundan çıkan ışıla geçeyi gündüze döndürmeye devam eder. Ama ilahların şampiyonu gözden düşerse veya doğruluk ve iyilik yolundan saparsa, tek boynuzlu at da geri dönmek üzere onun yanından ayrılır.

## TEK BOYNUZLU AT İNİ

Bir tek boynuzlu atın ini sarmaşıklarla kaplı harabeler, görkemli meşe ağaçlarıyla çevrili sisli bir açıklık, uçsuz kelebeklerle canlılığını gözler önüne seren çiçeklerle kaplı bir tepе veya buna benzer başka bir sakinlik ve huzur kaynağı olan, ağaçlık bir bölge olabilir.

### BÖLGESSEL ETKİLER

Yaratığın göksel varlığı ile dönüşüme uğrayan, bir tek boynuzlu atın ikamet ettiği bölgenin şu büyütlü etkileri vardır:

- Büyütsüz olan ve açıkta yanan alevler, tek boynuzlu atın bölgesinde söner. Meşaleler ve kamp ateşleri yanmayı reddeder ama kapalı fenerler bundan etkilenmez.
- Tek boynuzlu atın bölgesinin yerlisi olan yaratıklar daha kolay saklanır; Çeviklik (Gizlilik) kontrollerinde avantajları vardır.
- İyi bakış açılı bir yaratık, başka bir iyi bakış açılı yaratığın can puanı kazanmasını sağlayacak bir büyü yaptırdığında ya da büyütlü bir etki hayata geçirdiğinde, hedef o büyü ya da etkiden elde edilebileceği en yüksek can puanını alır.
- İyi bakış açılı yaratıkları etkileyen lanetler baskılanmıştır.

Eğer tek boynuzlu at ölürse bu etkiler anında sona erer.





## TEK BOYNUZLU AT

*Büyük gökssel, adil iyi*

Zırh Seviyesi 12  
Can Puanı 67 (9x10 + 18)  
Hızı 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	16 (+3)

**Zarar Bağışıklıkları** zehir  
**Durum Bağışıklıkları** tılsımlanma, felç olma, zehirlenme  
**Duyular** karagöru 24 m., edilgen Algı 13  
**Diller** Gökçe, Elfe, Perice, telepatı 24 m.  
**Zorluk** 5 (1.800 DP)

**Hücum.** Tek boynuzlu at, bir hedefe doğru en az 8 metre düz bir çizgide ilerlerse ve aynı sırada (bu sırasinda) o hedefe boynuzuyla isabetli bir saldırı yaparsa hedef 9 (2x8) delici zarar alır. Hedef bir yaratıksa GS 15 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir.

**Doğal Büyüyapımı.** Tek boynuzlu atın büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 14). Tek boynuzlu at, doğal olarak şu büyüleri, bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İsteddiği an: *iyiyle kötüyü bul, meşini işi, ızsız geçiş*  
1/gün: *Sakinleştir, iyiyi ve kötüyü uzaklaştır, dolandoloz*

**Büyü Direnci.** Tek boynuzlu atın büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

**Büyülü Silahlar.** Tek boynuzlu atın saldırılarını büyülüdür.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Tek boynuzlu at iki saldırı yapar: Biri toynaklarıyla diğer boynuzuyla.

**Toynaklar. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +7, erim 2 m., bir hedef. **İsabet:** 11 (2x6 + 4) sersemletici zarar.

**Boynuz. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +7, erim 2 m., bir hedef. **İsabet:** 8 (1x8 + 4) delici zarar.

**İyileştiren Dokunuş (3/Gün).** Tek boynuzlu at başka bir yaratığa boynuzuyla dokunur. Hedef büyülü olarak 11 (2x8 + 2) can puanı kazanır. Buna ek olarak dokunuş tüm hastalıkları iyileştirir ve hedefi etkileyen tüm zehirleri etkisiz hale getirir.

**İşinlanma (1/Gün).** Tek boynuzlu at büyülü olarak kendisini ve kendisinden en fazla 2 metre uzakta olan, görebildiği ve gönüllü olan en fazla 3 yaratığı, giydikleri veya taşıdıkları ekipmanlarıyla beraber, kendisinin ağına olduğu ve bulunduğu yerden en fazla 2 km. uzaklıkta olan bir yere işinlayabilir.

## EFSANEVİ EYLEMLER

Tek boynuzlu at, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylem kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Tek boynuzlu at, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

**Toynaklar.** Tek boynuzlu at toynaklarıyla bir saldırı yapar.

**Göz Kamaştırıcı Kalkan (2 Eylem Harcar).** Tek boynuzlu at kendisinin veya kendisinden en fazla 24 m. uzaklıkta ve görebildiği bir yaratığın etrafında göz kamaştırıcı, yarıdöner büyülü bir kalkan yaratır. Hedef, tek boynuzlu atın bir sonraki sırasının sonuna değin ZS'sine +2 bonus kazanır.

**Kendini İyileştir (3 Eylem Harcar).** Tek boynuzlu at büyülü olarak 11 (2x8 + 2) can puanı kazanır.



## VAMPİRLER

Sonu gelmeyen bir geceye uyanmış olan vampirler kaybettikleri hayatın açlığını çekerek ve bu açlığı da yaşayanların kanını içerek bastırırlar. Güneş ışığından nefret ederler çünkü güneşin dokunuşu onları yakar. Asla gölgeleri veya yansımaları olmaz. Yaşayanlar arasında fark edilmek istemeyen bir vampir karanlıkta kalmalı ve yansıtıcı yüzeylerde uzak durmalıdır.

**Kara Arzular.** Bir vampir önceki hayatına dair anılarını korusun veya korumasın, hortlak doğası onu ele geçirdikçe duygusal bağları da ortadan kaybolmaya başlar. Aşk takıntılı bir açlığa, arkadaşlık kısıkanç bir rekabete döndürür. Vampirler, duygular yerine o duyguların fiziksel sembollerini takip ederler. Sevgi isteyen bir vampir güzel veya yakışıklı bir gencin peşine düşebilir. Gençliğe takıntılı bir vampir için bir çocuk bu saplantının temsilcisi olabilir. Başkaları da kendini sanat eserleriyle, kitaplarla, işkence aletleriyle veya öldürdükleri yaratıklardan aldıkları eşyalarla çevreler.

**Ölümden Doğanlar.** Bir vampirin kurbanlarının çoğu vampir yavruları olur - vampir yavrusu, bir vampirin kan için hissettiği açlığa sahiptir ama onu yaratan vampirin kontrolü altındadır. Eğer gerçek bir vampir, bir yavruyu kendi kanıyla beslerse efendisinin kanını içen bu yavru gerçek vampire döndürür ve artık efendisinin kontrolü altında olmaz. Çok az sayıda gerçek vampir böyle yapar. Vampir yavrusu, yaratıcısı öldüğünde de serbest kalır, iradesi özgür olur.

**Mezara Zincirli.** Her vampir, gündüzleri içinde dinlenmek zorunda olduğu tabutuna, lahdine veya mezarına bağlıdır. Eğer bir vampir resmi bir gömü merasimiyle toprağa gömülmediyse, vampir dönüşümü geçirdiği yerdeki toprağın yarım metre altında dinlenmelidir. Bir vampir tabutunun yerini değiştirerek veya mezarındaki toprağın büyük bir kısmını başka bir yere naklederek dinlenme yerini değiştirebilir. Bazı vampirler bu yolla kendileri için birden fazla dinlenme yeri yaparlar.

**Hortlak Doğası.** Vampirin de vampir yavrusunun da havaya ihtiyacı yoktur.

"BEN KADİM OLANDIM, BEN TOPRAĞIM. BAŞLANGIÇIM GEÇİŞİN KARANLIĞINDA KAYBOLMUŞTUR. BEN SAVAŞÇI OLANDIM, BEN İYİ VE ADIL OLANDIM. ADIL BİR İLAHIN GAZABİ ÇİBİ VERİYÖZÜNDE İLERLEDİM. AMA NASIL KI RÜZGAR, ZAMAN İÇİNDE TAŞI BİLE KUMA ÇEVİRİRSE SAVAŞ VE ÖLÜM VİLLARI DA YAVAŞ YAVAŞ RUHUMUN GÜCÜMÜ TÜKETİTİ."

—KONT STRAHD — ZAROVICH



### ÖYUNCU KARAKTERLERİ OLARAK VAMPİRLER

Önce bir vampir yavrusuna sonra da bir vampire dönüşen bir oyuncu karakterinin oyun puanları ve bilgileri. Güç, Çeviklik ve Bune puanları haricinde değişmez. Bu puanlar zaten 18'ye bundan daha yüksek değilse 18'ye yükselir. Buna ek olarak bu karakter, vampirin zarar dirençlerini, karagorusunu, kişisel özelliklerini ve eylemlerini kazanır. Vampirin saldırıda kullandığı saldırı kontrol ve zarar zararları Güç puanına dayalıdır. Tılsımla eylemi için GS, B + vampirin yetkinlik bonusu + vampirin Karızma tılsımlarıdır. Karakterin bakış açısı adil kötü olur ve vampirimiz hastalığı bir dilek büyüsü ile tersine döndürülünceye veya karakter öldürülüp yeniden yaşama döndürülünceye değin bu karakterin kontrolünü ZE üstlenebilir.



## STRAHD VON ZAROVICH

Zeki bir filozof ve yetenekli bir savaşçı olan Strahd von Zarovich halkının geleceği için sayısız savaşta ölümlerle burun buruna geldi. Savaş ve ölüm, sonunda onun gençliğini ve gücünü elinden aldığında Barovia vadisinin ıssızlığına çekildi ve burada kendine muazzam yüksek kulelere sahip bir kale inşa etti ve buradan topraklarını gözlemeye ve korumaya başladı. Kardeşi Sergei de onunla beraber yaşamak için Ravenloft (Kuzgun Yuvası) Kalesine geldi, onun danışmanı ve yoldaşı oldu.

Strahd kardeşinde, kaybettirdiği her şeyi görüyordu. Sergei yakaşıklı ve gençti. Ama Strahd yaşlanmış ve yıpranmıştı. Kardeşliklerine kıskançlığın gölgesi düştü, nihayetinde birbirlerinden nefret eder hale geldiler. Strahd'ın sevgilisi evlilik sözü verdiği Tatyana, Sergei için onu terk etti.

Tatyana'nın kalbini geri kazanmak için son, umutsuz bir teşebbüste bulunan Strahd onu ölümsüz yapan karanlık güçlerle bir anlaştı. Sergei ve Tatyana'nın düşününde kardeşinin karşısına çıktı ve onu öldürdü. Bunu gören Tatyana kaçtı ve kendini kalenin surlarından aşağı attı. Efendilerinin bir canavara dönüşüne şahit olan Strahd'ın muhafızları oklarını onun üzerine yağdırdılar. Ama Strahd ölmedi. Çünkü bir vampir olmuştuk – pek çok bilgeye göre ilk vampir.

Donuşumunun ardından geçen yüzyıllarda Strahd'ın yaşam ve gençlik isteği her geçen gün bir öncekine kıyasla daha da şiddetlendi. Artık karanlık kalesinde oturuyor, düşünüyor, elinden yitip gidenleri çaldıkları için yaşayanları suçluyor ve kendi yarattığı trajedideki sorumluluğunun farkına bile varmıyor.

## VAMPIR İNİ

Bir vampir kendine in olarak bir kale, tahkimatlı bir malikâne veya surlu bir manastır gibi büyük, ihtişamlı ama korunabilir bir yer seçer. Tabutunu, vampir yavruları veya diğer sadık gece yaratıkları tarafından korunan yer altındaki bir lahite veya mahzene yerleştirir.

## BÖLGESEL ETKİLER

Bir vampirin inine ev sahipliği yapan bir bölge bu yaratığın doğa dışı varlığı yüzünden çarpıklaşır, aşağıdaki etkilerden birine, birkaçına veya hepsine neden olabilir.

- İnin bölgesindeki yaras, fare ve kurt nüfusunda ciddi bir artış olur.
- İnin 200 metre çevresindeki bitkiler solup, kurur. Dalları ve kökleri çarpık ve dikenli bir hale bürünür.
- İnin 200 metre çevresinde oluşan gölgeler olağandışı şekilde kasvetli görünür ve bazen canılanmış gibi hareket ederler.
- İnin 200 metre çevresinde, yerin hemen üzerinde bir sis oluşur. Bu sis arada sırada yakalamaya çalışan pençeler ve dolanan yılanlar gibi ürkütücü biçimler alır.

Vampir yok edilirse bu etkiler 226 gün sonra ortadan kaybolur.

## VAMPİR

Orta hortlak (biçimdeğiştiren), adil kötü

Zırf Seviyesi 16 (doğal zırf)  
Can Puanı 144 (17z8 + 68)  
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Kurtulma Kontrolleri Çev +9, Bil +7, Kar +9

Beceriler Algı +7, Gizlilik +9

Zarar Dirençleri çürütücü; büyüys saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 17

Diller hayattayken bildiği diller

Zorluk 13 (10.000 DP)

**Biçimdeğiştiren.** Eğer vampir gün ışığında veya akan suyun içinde değışle eylemini kullanarak Minik bir yarasaya veya Orta bir sese dönüşebilir veya asil haline geri dönebilir.

Vampir yarasa biçimindeyken konuşamaz. Yürüme hızı 2 metredir Uçma hızı 12 metredir. Boyutu ve hızı haric olmak üzere oyun bilgileri ve puanları değışmez. Giydiği her şey onunla beraber dönüşür ama tasdikları dönüşmez. Ölürse asil haline geri döner.

Vampir sis biçimindeyken hiçbir eylemini kullanamaz, konuşamaz, nesnelerle etkileşime geçemez. Ağırlıksızdır. Uçma hızı 8 metredir. Havada süzülebilir. Duşman bir yaratığın alanına girebilir ve orada durabilir. Buna ek olarak eğer bir yerden hava geçebiliyorsa sis de sıkışmaksızın geçebilir. Ama sudan geçemez. Güç, Çeviklik ve Büyüce kurtulma kontrollerinde avantajı vardır. Gün ışığında aludılır haric olmak üzere tüm büyüys zararları karşı bağıışıklığı vardır.

**Efsanevi Direnç (3/Gün).** Eğer vampir bir kurtulma kontrolünde başarısız olursa başarılı olmayı seçebilir.

**Sissi Kaşış.** Bir vampir dinlenme yerinin dışında 0 can puanına düşerse, gün ışığında veya akan su içinde olmaması şartıyla, bilinçsiz olmak yerine bir sis bulutuna dönüşür (Biçimdeğiştiren özelliğinde olduğu gibi). Eğer dönüşmezse yok edilmiştir.

Sis biçiminde 0 can puanına düşerse vampir biçimine geri dönebilir ve 2 saat içinde dinlenme yerine ulaşamazsa yok edilmiş olur. Dinlenme yerine ulaştığında vampir biçimine geri döner. Bunun ardından en az 1 can puanı kazanıncaya değin durumu felç olmuştur. Dinlenme yerinde 0 can puanıyla 1 saat geçirdikten sonra 1 can puanı kazanır.

**Canlanma.** Vampir, en az 1 can puanı varsa ve gün ışığında veya akan suyun içinde değışle sırasının başında 20 can puanı geri kazanır. Eğer vampir ılıtı zararı veya kutsal sudan gelen bir zarar alırsa bu özellik vampirin bir sonraki sırasının başında işlemez.

**Örümcek Ayağı.** Vampir, baş aşağı halde tavanlar da dâhil olmak üzere yetenek kontrolü yapmaksızın zor yüzeylere tırmanabilir

**Vampir Zayıflığı.** Vampirin şu kusurları vardır:

**Yasaklı.** Vampir, içinde yaşayanlardan en az birisi tarafından davet edilmediği sürece bir ikametgâha giremez.

**Akan Suyun Çorçığı.** Vampir, sırasını akan bir su içinde bitirirse 20 asit zarar alır.

**Kalbe Kazık.** Tahtadan yapılmış delici bir silah, vampir dinlenme yerinde ve durumu güçsüzken vampirin kalbine sokulursa vampir, bu kazık kalbinden çıkartılınca değin, felç olur.

**Gün Işığı Hassasiyeti.** Vampir, sırasına gün ışığında başlarsa 20 ılıtış zararı alır. Gün ışığındayken yapacağı saldırı kontrollerinde ve yetenek kontrollerinde dezavantajı vardır

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı (Sadece Vampir Biçiminde).** Vampir iki saldırı yapar, bunlardan sadece bir tanesi ısırık saldırısı olabilir.

**Silahsız Saldırı (Sadece Vampir Biçiminde).** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı:

Saldırısı +9, erim 2 m., bir yaratık veya durumu güçsüz veya zarar. Vampir zarar vermek yerine hedefi yakalayabilir (kurtulmak için GS 18).

**Isırık. (Sadece Vampir veya Yarasa Biçiminde).** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +9, erim 2 m., bir gönüllü yaratık veya vampir tarafından yakalanmış bir yaratık veya durumu güçsüz veya kısıtlanmış olan bir yaratık. **İsabet:** 7 (1z6 + 4) delici zarar ve 10 (3z6) çürütücü zarar. Hedefin can puan üst sınırı alınan çürütücü zarar kadar azalır ve vampir de bu zarar kadar can puanını geri kazanır. Bu azalma, hedef uzun bir molayı bitirinceye değin geçerli olur. Eğer bu zarar hedefin can puan üst sınırını 0'a düşürürse hedef ölür. Bu şekilde öldürülen ve toprağa gömülen bir insanımsı, sonraki gece, onu öldüren vampirin kontrolü altındaki bir vampir yavrusu olarak dirilir.

**Tıslama.** Vampir görebildiği ve kendisinden en fazla 12 metre uzaklıkta bulunan bir insanımsıyı hedef alır. Eğer hedef de vampiri görebiliyorsa bu hedef bu büyüye karşı başarılı bir GS 17 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da vampir tarafından tıslanmalıdır. Tıslanan hedef, vampiri söz dinlenen ve korunması gereken güvenilir bir arkadaşı olarak görür. Hedef, vampirin kontrolü altında olmasa da vampirin isteklerini ilendirdiğince yerine getirir veya eylemlerine elinden geldiğince destek verir. Ayrıca vampirin ısırık saldırısına karşı gönüllü bir hedeftir.

Ne zaman vampir veya vampirin müttelikleri hedefe karşı zarar verici bir şey yaparsa hedef kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Aksi halde bu etki 24 saat boyunca veya vampir yok edilinceye değin veya vampir, hedefin içinde olduğu varlık âleminde farklı bir âlemde bulununcaya değin veya vampir bonus eylemini kullanarak bu etkiyi sonlandırıncaya değin etkili olur.

**Gecenin Çocukları (1/Gün).** Vampir, güneşin henüz doğmamış olması şartıyla büyüü olarak 2z4 yarasa sürüsünü veya fare sürüsünü büyüü olarak çağırabilir. Vampir dışarıdayken bunlar yerine 3z6 kurt da çağırabilir. Çağılan yaratıklar 1z4 savaş turu içinde ortaya çıkarlar, vampirin müttelikleri olarak hareket ederler ve onun sözel emirlerine itaat ederler. Bu hayvancıklar 1 saat boyunca veya vampir ölünceye değin veya vampir bonus eylemini kullanarak onları gönderinceye değin varlıklarını korurlar.

## EFSENEVİ EYLEMLER

Vampir, aşağıdaki seçenekler arasından seçeceği 3 efsanevi eylemi kullanabilir. Her efsanevi eylem sadece bir defa ve sadece başka bir yaratığın sırasının sonunda kullanılabilir. Vampir, harcadığı efsanevi eylemleri kendi sırasının başında yeniden kazanır.

**İlerle.** Vampir saldırı fırsatlarını tekkletmeden hiçi kadar ilerleyebilir.

**Silahsız Saldırı.** Vampir bir silahsız saldırı yapar.

**Isırık (2 Eylem Harcar).** Vampir bir ısırık saldırısı yapar.



## AYRIT: VAMPIR SAVAŞÇILAR VE BÜYÜ YAPICILAR

Bazı vampirlerin savaş eğitimi vardır ve savaşlarda bulunmuşlardır. Bir **savaşçı vampir** levha zırh giyer (ZS18), bir büyük kılıç kullanır, zorluk derecesi 15'tir (13.000 DP) ve şu fazladan eylem seçeneklerine sahiptir:

**Çoklusaldırı.** Vampir iki büyük kılıç saldırısı yapar.

**Büyük Kılıç.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırısı +9, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 11 (2z6 + 4) kesici zarar

Bazı vampirler arkaış sanatlarda uğraşırlar. **Büyük yapabilen bir vampirin** zorluk derecesi 15'tir (13.000 DP) ve şu özelliğe sahiptir:

**Büyük yapmak.** Vampir 9. Seviyeli büyü yapıcısıdır. Büyü yapma yeteneği. Zeka'dır (büyü kurtulma GS'si 16, büyü saldırılarına +8). Vampir şu sihirbaz büyülerini hazırlamıştır:

- Büyümsüler (istediği an): *ayaz ışını, buyucu eli, tızarımak*
- 1 Seviye (4 hazne): *dil bil, sis bulutu, uyu*
- 2 Seviye (3 hazne): *ayna imge, esinti duvarı, zihin okuma*
- 3 Seviye (3 hazne): *bulunmazlık, lanet bahçesi, oluyu canlandır*
- 4 Seviye (3 hazne): *büyük görünmezlik, çurüt*
- 5 Seviye (1 hazne): *kişiyi hükmet*

## VAMPIR YAVRUSU

Orta hortlak, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)

Can Puanı 82 (11z8 + 33)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Kurtulma Kontrolleri Çev +6, Bil +3

Beceriler Algi +3, Gizlilik +6

**Zarar Dirençleri** çürütücü; büyüsz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

**Duyular** karagörü 48 m., edilgen Algi 13

**Diller** hayattayken bildiği diller

**Zorluk** 5 (1.800 DP)

**Canlanma.** Vampir, en az 1 can puanı varsa ve gün ışığında veya akan suyun içinde değilse sırasının başında 10 can puanı geri kazanır. Eğer vampir ışıltı zaran veya kutsal sudan gelen bir zarar alırsa bu özellik vampirin bir sonraki sırasının başına değin işleme.

**Örümcek Ayağı.** Vampir, baş aşağı halde tavanlar da dâhil olmak üzere yetenek kontrolü yapmaksızın zor yüzeylere tırmanabilir.

**Vampir Zayıflığı.** Vampirin şu kusurları vardır:

**Yosaklı.** Vampir, içinde yaşananlardan en az birisi tarafından davet edilmediği sürece bir ikametgâha giremez.

**Akan Suyun Çarptığı.** Vampir, sırasını akan bir su içinde bitirirse 20 asit zararı alır

**Kalbe Kazık.** Tahtadan yapılmış delici bir silah, vampir dinlenme yerinde ve durumu güçsüzken vampirin kalbine sokulursa vampir, bu kazık kalbinden çıkartılınca değin, felç olur.

**Gün Işığı Hassasiyeti.** Vampir, sırasına gün ışığında başlarsa 20 ışıltı zararı alır. Gün ışığındayken yapacağı saldırı kontrollerinde ve yetenek kontrollerinde dezavantajı vardır.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı (Sadece Vampir Biçiminde).** Vampir iki saldırı yapar, bunlardan sadece bir tanesi ısırık saldırısı olabilir.

**Pençeler.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırısı +6, erim 2 m., bir yaratık. *İsabet:* 8 (2z4 + 3) kesici zarar. Vampir zarar vermek yerine hedefi yakalayabilir (kurtulmak için GS 13).

**Isırık.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırısı +6, erim 2 m., bir gönüllü yaratık veya vampir tarafından yakalanmış bir yaratık veya durumu güçsüz veya kısıtlanmış olan bir yaratık. *İsabet:* 6 (1z6 + 3) delici zarar ve 7 (2z6) çürütücü zarar. Hedefin can puan üst sınırı, alınan çürütücü zarar kadar azalır ve vampir de bu zarar kadar can puanını geri kazanır. Bu azalma, hedef uzun bir molayı bitirinceye değin geçerli olur. Eğer bu zarar hedefin can puan üst sınırını O'a düşürürse hedef olur.



"BİR FİSKİNE ÇEŞMESİNDEN VEYA HAVUZDAN SU İÇMEĐEN  
ÖNCE İÇİNE BİR BAKIR SİĞİRCE AT. YAŞAMIN KARŞILIĞINDA  
UFKAK BİR BEDEL."  
—ESRARLI N'İN ZİNDANINDA HAVATTA  
KALMAYA DAİR 2. KURALI



## SU GARİBİ

Su garibi, bir havuz veya çeşme gibi belirli bir su kitlesine bağlanmış, unsursal bir muhafızdır. Suyun içinden görünmezdir, yılanı benzeyen şekli ancak saldırmak için kendini gösterdiğinde ortaya çıkar. Çağırıcısı ve çağırıcısının belirlediği kişiler dışındaki her yaratığa saldırmak için yılanı benzer su kitleleri kullanır. Öldürüldüğünde sıradan, hareketsiz bir su gölçüğü haline gelir.

**İyi ve Kötü Garipler.** Çoğu unsursal gibi bir su garibinin de iyi veya kötü anlayışı yoktur. Bununla beraber kutsal veya manen kirlili bir su kaynağına bağlanan su garibi zaman içinde buranın doğasını kendine alır, tarafsız iyi veya tarafsız kötü olur.

Tarafsız iyi bir su garibi, davetsiz misafirleri öldürmekten onları korkutup kaçırmaya çalışır. Tarafsız kötü bir su garibi ise kurbanlarını öldürmekten zevk alır, hatta çağırıcısına bile saldırabilir. Kötü bir su garibi *yemek ve içeceği temizle* büyüsüyle kötülükten arındırılabilir ve böylece su garibi kötü bakış açısından kurtulabilir.

**Unsursal Doğa.** Bir su garibinin havaya, yemeğe, içmeye veya uykuya ihtiyacı yoktur.

### SU GARİBİ

*Buyuk unsursal, tarafsız*

Zırh Seviyesi 13  
Can Puanı 58 (9x10 + 9)  
Hızı 0 m, yüzme 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

**Zarar Dirençleri** ateş; büyüsüz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

**Zarar Bağışıklıkları** zehir

**Durum Bağışıklıkları** bitkinlik, yakalanma, felç olma, zehirlenme, kısıtlanma, yere düşme, bilinçsiz olma

**Duyular** körgörüşü 12 m., edilgen Algı 10

**Diller** Sıralı anılar ama konuşmaz

**Zorluk** 3 (700 DP)

**Suda Görünmez.** Su garibi suyun tamamen içinden görünmezdir.

**Suya Bağlı.** Bağlı olduğu sudan ayrılırsa veya bu su yok edilirse su garibi de ölür.

### EYLEMLER

**Boğma.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +5, erim 4 m., bir yaratık.

**İsabet:** 13 (3x6 + 3) sersemletici zarar. Hedef Orta veya daha küçük boyutluysa yakalanmıştır (kurtulmak için GS 13) ve su garibine doğru 2 m. çekilmiştir. Yakalanma sona erinceye değin hedefin durumu kısıtlanmıştır, su garibi hedefi suyun içinde boğmaya çalışır ve su garibi başka bir hedefi yakalayıp boğamaz.



## DİRİT

Dirit, hayattayken kara isteklere ve büyük bir kibire sahip olan ve öldükten sonra dirilen kötü hortlaklara verilen bir yakıştırma. Ölüm böyle bir yaratığın kalbini durdurduğunda ve nefesini kestiğinde ruhu Orcus veya başka bir kötü ilaha yakarır ve biraz daha hayatta kalmak için yalvarır, anlaşıp yapmak ister; yaşamın kendisine karşı sonsuza savaşmak için hortlak olmayı ister. Eğer kara bir güç bu çağrıya cevap verirse bu ruha hortlaklık bahşedilir ki kötü isteklerini ve amacını yerine getirebilsin.

Diritler, önceki yaşamlarına ait anıları ve istekleri hatırlarlar. Kendilerini hortlak yapan kara gücün çağrısına karşılık verir, kendi bağımsızlıklarını korurken onları yeni efendileri olarak kabul eder ve memnuniyetleri için ellerinden geleni yaparlar. Asla yorulmayan bir dirit durup dinlenmeden ve dikkatini dağıtmadan hedeflerini takip edebilir.

**Yaşam Yiyiciler.** Ne hayatta ne de ölü olan diritler bu yaşam ve sonraki arasında daimi bir geçiş halindedirler. Hayattayken sahip olduğu parlak ışık gitmiştir ve onun yerine yaşanan tüm diğer canlılardaki bu parlak ışığı tüketme arzusu gelmiştir. Bir dirit saldırı sırasında bu yaşam özü onun kara gözlerinde akkor halindeki bir demir gibi parlar ve diritin soğuk dokunuşu etten, giysiden ve hatta zırhtan bu yaşam ışığını çekip alır.

**Mezarın Gölgesi.** Diritler, gündüzleri gözden kaçır, nefret ettikleri gün ışığının erişemediği karanlıklara çekilir, yaşıdıkları höyüklere, yeraltındaki mahzenlere ve mezarlara giderler. İnleri sessiz, ıssız yerlerdir, ölü bitkilerle çevrilidir, gözle görülür şekilde karadır ve hiçbir kuş ve hayvansal buralara uğramaz.

Bir dirit tarafından öldürülen insanımsılar, onun kontrolü altındaki zombiler olarak dirilebilir. Yaşayanlar ruhlarına duyduğu açlıkla ve kendilerini hortlak haline getiren güç için hissettikleri arzuyla bazı diritler, tayflar gibi kötü liderlerin yönetiminde baskın ve ilk saldırı askerleri olarak görev yapabilir. Asker olarak plan yapma yeteneğine sahiptirler ama bunu nadiren yaparlar. Üstünlük için yok etme yönündeki isteklerine ve hedefleri ile kendileri arasında duran her yaratığı öldürmeye dayalı açlıklarına güvenirlir.

**Hortlak Doğası.** Diritin havaya, yemeğe, içmeye veya uykuya ihtiyacı yoktur.

## DİRİT

Orta hortlak, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 14 (çivili deri)

Can Puanı 45 (628 + 18)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Beceriler Algı +3, Gizlilik +4

**Zarar Dirençleri** çürütücü; gümüşle kaplanmamış büyüsz saldırılarına verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

**Zarar Bağışıklıkları** zehir

**Durum Bağışıklıkları** bitkinlik, zehirlenme

**Duyular** karagörü 24 m., edilgen Algı 13

**Diller** hayattayken bildiği diller

**Zorluk** 3 (700 DP)

**Gün Işığı Hassasiyeti.** Dirit, güneş ışığından saldırdı kontrollerinde ve görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde dezavantajı vardır.

## EYLEMLER

**Çokusaldırı.** Dirit iki uzun kılıç saldırısı veya iki uzun yay saldırısı yapabilir. Bir uzun kılıç saldırısı yerine Yaşam Oluğu saldırısını kullanabilir.

**Yaşam Oluğu, Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +4, erim 2 m., bir yarabk. **Isabet:** 5 (126 + 2) çürütücü zarar. Hedef başarılı bir GS 13 Bünce kurtulma kontrolü yapmalı ya da en yüksek can puanı, aldığı zarara eşit miktarda azalmalıdır. Bu azalmış yeni puan, hedef uzun bir molağı tamamlamayınca kadar geçerli olur. Eğer bu etki hedefin en yüksek can puanını 0'a düşürürse hedef ölür.

Bu saldırı ile öldürülen bir insanımı, yaşamı geri döndürülemez veya bedeni yok edilmezse, 24 saat sonra diritin kontrolü altındaki bir zombi olarak dirilir. Dirit, aynı anda on iki taneden fazla zombiyi kontrol altına alamaz.

**Uzun Kılıç, Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. **Isabet:** 6 (128 + 2) kesici zarar veya eğer silah iki elle kullanılıyorsa 7 (1210 + 2) kesici zarar.

**Uzun Yay, Mesafeli Silah Saldırısı:** Saldırıya +4, mesafe 60/240 m., bir hedef. **Isabet:** 6 (128 + 2) delici zarar.

## İN-CİN TOPU

Minik hortlak, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 19

Can Puanı 22 (924)

Hızı 0 m., uçuş 20 m. (havada süzülür)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
1 (-5)	28 (+9)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

**Zarar Bağışıklıkları** yıldırım, zehir

**Zarar Dirençleri** asit, soğuk, ateş, çürütücü, gümbürtü; büyüş silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

**Durum Bağışıklıkları** bitkinlik, yakanlama, felç, olma, zehirlenme, yere düşme, kıstılanma, bilinçsiz olma

**Duyular** karagözü 48 m., edilgen Algı 12

**Diller** hayattayken bildiği diller

**Zorluk** 2 (450 DP)

**Yaşam Tüket.** İn-cin topu bonus eylemini kullanarak kendisinden en fazla 2 metre uzaklıkta bulunan, 0 can puanına sahip ama halen hayatta olan ve görebildiği bir yaratığı hedef alabilir. Hedef bu buyuya karşı başarılı bir GS 10 Bünnye kurtulma kontrolü yapmalı ya da ölmelidir. Eğer hedef ölürse İn-cin topu 10 (326) can puanını geri kazanır

**Geçicil.** İn-cin topu hiçbir şey giyemez veya taşıyamaz.

**Tinsel Hareket.** İn-cin topu, sanki onlar zorlu araziymişesine diğer yaratıkların ve nesnelerin içinden geçebilir. Eğer sırasını bir nesnenin içinde sonlandırır 5 (1210) büyü gücü zararı alır.

**Değişken Aydınlatma.** İn-cin topu 2 ila 8 metre arasındaki yarımçıplı bir alanı parlak ışıkla ve bunun dışında yer alan, parlak ışıkla aydınlatılan alana eşit boyuttaki alanı da alacakaranlıkla aydınlatır. İn-cin topu bonus eylemini kullanarak bu yarımçıplı değiştirebilir.

## EYLEMLER

**Çarp.** Yakın Dövüş Büyüsü Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m., yar yaratık. İsalet: 9 (28) yıldırım zararı.

**Görünmezlik.** İn-cin topu ve ışığı, saldırı yapınca, Yaşam Tüket özelliğini kullanınca veya konsantrasyonu (bir büyüye konsantrasyon yapmışçasına) sona erinceye değin büyü olarak görünmez olabilir.

## İN-CİN TOPLARI

İN-cin topları, ısız yerlerde ve savaş alanlarında bulunan köttücl, küçük ışık toplardır. Korku ve umutsuzlukla beslenmek için kötü bir kader veya kara bir büyüyle buralara bağlanmışlardır.

**Umüt ve Umutsuzluk.** İn-cin topları uzaktan, oynayan fener ışıkları gibi görünürler. Renklerini değiştirme veya tamamen sönmeye yetenekleri vardır. Işıklarını yaktıklarında umut verirler, onları izleyen yaratıkları güvenliğe davet eder görünürlük.

İN-cin topları, avlarının çektiği acıyla beslenmek ve ölümler atıkları çığlıklardan zevk almak için gafil yaratıkları bataklıklara, canavar inlerine ve diğer tehlikeli yerlere çekerler. İn-cin topunun oyunlarına kurban giden kötü bir yaratığın kendisi daha sonra bir İn-cin topuna dönüşebilir; kederli ruhu, cansız bedeninin üzerindeki bir mum alevi gibi ışık saçmaya başlar.

**Umutsuzluk Tarafından Tüketilmiş.** İn-cin topları, güçlü büyüünün nüfuz ettiği unutulmuş topraklarda dolarken büyük bir acı veya ıstırap içinde hayatını yitirmiş kötü ruhlardır. Kederin, sisten daha ağır bir şekilde yeryüzüne çıktığı yerler olan bataklıklarda veya cesetlerle dolu savaş alanlarında büyük bir zevkle dolanırlar. Buna benzer kayıp umutların ve anıların ıssızlığında tuzağa düşmüş olan İn-cin topları başka yaratıkları da kasvetli bir ölüme çeker ve onların sefaletlerinden beslenirler.

**Kötülüğün Hizmetkarları.** İn-cin topları nadiren konuşurlar. Ama konuştuklarında da sesleri zayıf, uzaktan gelen fısıltılar gibi çıkar. Ayrılmadıkları sefil bölgelerinde bazen çarpık konuşmalarıyla çıkarıcı bir işbirliğine girerler. Cadaloşlar, oniler, siyah ejderhalar ve kötü tarikatçılar, yeni kurban getirmeleri için İn-cin toplarıyla beraber çalışırlar. Köti mütefekkeri, yaratıkların etrafını sarp onları öldürürken İn-cin topları da onların üzerinde süzülür, son nefeslerindeki ıstırapı içer ve yaratığın gözlerindeki hayat ışığı sönerken inanılmaz bir anı tadını çıkarırlar.

**Hortlak Doğası.** Bir İn-cin topunun havaya, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.







## TAYF

Bir tayf, kötülüğün yeniden doğmuş hali, tüm yaşamı ortadan kaldırmak isteyen tinsel bir varlıktır. Bu yaratık yok edici güçle doludur ve sadece yanlarından geçmesi bile yakındaki bitkilerin solup ölmesine neden olur. Hayvanlar ondan kaçır. Tayfın kan dondurucu varlığı bile küçük ateşleri söndürmesi için yeterlidir.

**Uğursuz Unutulmuşluk.** Ölümlü bir insan alçaklara yarasır bir ömür sürdüğünde veya bir bukla anlaşıma yaptığında ruhu Aşağı Âlemler'de sonsuza değin mahkûm olur. Bununla beraber bazen ruh o kadar kötütül, olumsuz, yok edici güç ve enerjilerle dolu olur ki kendi içine çöker ve fırsatını bulduğu ilk anda bir tür ölüm sonrası yaşama kaçır. Bu olduğunda ruh, ruhsuz bir tayf halini alır -öldüğü âlemde tuzağa düşmüş kötütül bir boşluk. Tayfın önceki varlığından geriye neredeyse hiçbir şey kalmaz; bu yeni biçiminde sadece başka yaşamları yok etmek için vardır.

**Bedensiz.** Bir tayf, ölümlü bir yaratığın sisi yaparak ilerlemesi kadar kolay bir biçimde katı yaratıkların ve nesnelerin içinden geçebilir.

Bir tayf, ölümlü yaşamına ait bazı anıları sanki gölgemsi birer yankıların gibi hatırlayabilir. Bununla beraber en derin izi bırakmış olaylar ve duygular bile etkisiz birkaç anıdan, yarı hatırlanan rüyalarından başka bir şey değildir.

Bir tayf hayattayken hayran olduğu bir şeye bakmak için bir anlığına duraksayabilir veya eski bir dostu gördüğü için öfkesini kısa bir süreliğine dizginleyebilir. Fakat böyle anlar nadirdir çünkü tayfların çoğu şimdiki halleri için eski hallerini suçlarlar.

**Hortlak Kumandanlar.** Bir tayf, kısa süre önce vahşice ölmüş insanımsı bir yaratığın ruhundan, hortlak bir hizmetkâr yaratabilir. Bu kederli ruhlar yör, yaşayan her şeyden nefret eden bir yaratık halini alırlar.

Tayflar bazen sayılamayacak kadar çok sayıda ölüden oluşan ordulara kumanda eder, yaşayan canlıların sonunu planlarlar. Savaşmak için mezarlıardan çıktıklarında yaşam ve umut, rüzgarın öndeki kum gibi dağılır gider. Bir tayfın kuvvetleri geri çekilmek zorunda bırakılsa da işgal altında tuttukları topraklar o kadar lanetli, çürümüş ve ölmüş bir duruma gelir ki üzerinde yaşayanlar da açlık çeker ve ölürlür.

**Hortlak Doğası.** Tayfın havaya, yemeğe, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

## TAYF

Orta hortlak, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 13

Can Puanı 67 (9x8 + 27)

Hızı 0 m., uçuş 24 m. (havada süzülür)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
6 (-2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

**Zarar Dirençleri** asit, soğuk, ateş, yıldırım, gumburtu; gümüşle kaplanmamış büyüsz silahların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

**Zarar Bağışıklıkları** çürütücü, zehir

**Durum Bağışıklıkları** tılsımlanma, bitkinlik, yakanlanma, felç olma, taşlaşma, zehirlenme, yere düşme, kısıtlanma

**Duyular** karagörü 24 m., edilgen Algı 12

**Diller** hayattayken bildiği diller

**Zorluk** 5 (1.800 DP)

**Tinsel Hareket.** Tayf, sanki onlar zorlu araziymişçesine diğer yaratıkların ve nesnelerin içinden geçebilir. Eğer sırasını bir nesnenin içinde sonlandırırsa 5 (1210) büyü gücü zarar alır.

**Gün Işığı Hassasiyeti.** Tayf güneş ışığından saldırdı kontrollerinde ve görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde dezavantajı vardır.

## EYLEMLER

**Yaşam Oluşu.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir yaratık. *Isabet:* 21 (4x8 + 3) çürütücü zarar. Hedef başarılı bir GS 14 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da ona en yüksek can puanı, aldığı zarara eşit miktarda azalmalıdır. Bu azalmış yeni puan, hedef uzun bir molayı tamamlayınca kadar geçerli olur. Eğer bu etki hedefin en yüksek can puanını 0'a düşürürse hedef ölür.

**Yör Yarat.** Tayf, kendisinden en fazla 4 metre uzaklıkta bulunan ve en fazla 1 dakika önce ve vahşice ölmüş olan bir insanımsı hedef alır. Hedefin ruh, cesedinin alanında ya da ona en yakın boş alanda bir yör olarak dirilir. Bu yör tayfın kontrolü altındadır. Tayf, aynı anda yedi taneden fazla yörü kontrol altına alamaz.



## EJDEREK

Yabanlıktaki gezginler bazen avını taşıyan kara kanatlı bir ejderdek görmek için başlarını göğe kaldırır. Büyük ejderhaların kuzenleri olan bu yaratıklar onlarla aynı ormanları ve mağaraları paylaşır. Görünüşleri medeniyetin sınırlarında alarm zillerinin çalmasına neden olur.

Bir ejderğin iki pullu bacağı, derili kanatları ve ucunda en güçlü silahtaki olan sinir ve kasa dolu bir kuyruğu vardır. Bu silahtaki zehirli iğnesidir. Bir ejderğin zehri, bir yaratığı saniyeler içinde öldürebilir. Aşırı derecede güçlü olan ejderdek zehri, kurbanın kanına karışır, kalbine doğru ilerlerken damarların ve arterlerin çözülmesine neden olur. Bununla beraber ejderdekler ne kadar ölümcül olurlarsa olsunlar maceracılar, siyasi bileşenlerde ve silahları kaplamada kullanılan ejderdek zehrini elde etmek için onları takip eder ve avlarlar.

**Havacı Avcılar.** Bir ejderdek, avını başka türlü ele geçiremeyecekse ya da bir hava savaşının mümkün olmayacağı bir tuzakla çekilmemişse asla yerde savaşmaz. Eğer yerde yüzleşmeye zorlanırsa ejderdek yere eğilir, zehirli iğnesini başının üzerinde tutar ve tıslayarak hırlar.

**Saldırgan ve Umursamaz.** Avını avlamaya kararlı olan bir ejderdek ancak ya ciddi bir yara alırsa ya da avı, midesine indirecek başka bir yaratık buluncaya değin ondan kaçmayı başarısız ölümcül takibinden vaz geçer. Kaçmakta olan bir yaratığı kendisinin giremeyeceği kadar küçük bir yere sıkıştırırsa ejderdek buranın girişinde nöbet tutar ve fırsat buldukça zehirli iğnesini kullanır.

Sıradan yaratıklardan daha kurnaz olsalar da ejderdekler ejderha kuzenlerinin zekasından yoksundur. Bundan dolayı bir ejderkele karşılaştığında sakinliklerini korumayı başaran yaratıklar, sıklıkla ondan kaçınmayı veya atlatmayı başarabilirler. Ejderdekler yollarının üzerinde bir tuzak olup olmamasına aldırmadan avlarına doğrudan giden en kısa yolu seçer.

**Evcil Ejderkeler.** Bir ejderdek binek olarak kullanılması için eğitilebilir ama böyle yapmak zor ve ölümcül bir mücadeleye girişmek demektir. Bu amaç için yumurtadan yeni çıkmış bir tanesiyle işe başlamak en iyi sonuçları verir. Bununla beraber bir ejderğin siddetli mızacı pek çok ejderdek efendisi olmak isteyen canına mal olmuştur.

## EJDEREK

*Büyük ejderha, bakış açısı*

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)  
Can Puanı 110 (13x10 + 39)  
Hızı 8 m., uçuşa 32 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Beceriler Algi +4  
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algi 14  
Diller —  
Zorluk 6 (2.300 DP)

## EYLEMLER

**Çoklusalıdır.** Ejderdek iki saldırı yapar: Biri ısırığıyla diğeri iğnesiyle. Uçarken bunlardan birinin yerine pençelerini de kullanabilir.

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırıya +7, erim 4 m., bir yaratık. İsalet: 11 (2z6 + 4) delici zarar.

**Pençeler.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. İsalet: 13 (2z8 + 4) kesici zarar.

**İğne.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırıya +7, erim 4 m., bir yaratık. İsalet: 11 (2z6 + 4) delici zarar. Hedef GS 15 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 24 (7z6) zehir zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almaldır.



"ÖZÜNDE HER ZAMAN BİRKAÇ  
MÜCEVHER TAŞI. AÇ BİR GAZAR  
EZEN YARDIM ETMEK İSTEYEN  
BİR GAZAR EZENDİR."  
-ESRARI'N ZINDANDA  
HAYATTA KALMAYA DAIR  
6. KURALI



Gazar ezenler ait oldukları, karınlarını doyurmak için rahatlıkla bol miktarda mücevher ve değerli mineral buldukları Toprak Âlemi'nden ayrılmak istemezler. Bir gazar ezen ister kazayla ister merakı yüzünden kendini Asıl Âlem'de bulursa, hayatta kalmak ve evine dönmek için yollar arar.

**Dilenciler ve Hırsızlar.** Gazar ezenler değerli metaller ve taşlar için yerin derinliklerinde dolaşır dururlar. Organik maddeleri sindiremedikleri için diğer yaratıkların çoğunu görmezden gelirler. Bununla beraber sahip oldukları koku alma yeteneğinin gücü, onları genellikle metal paralar ve mücevherler taşıyan maceracıları çeker. Gazar ezenler kötü yaratıklar olmadığı için maceracıların elindeki değerli ganimetleri almak için yalvarırlar hatta onları ikna etmek için pazarlık bile yaparlar. Çünkü yer altında yaptığı yolculuklar sayesinde olan bitenlere dair bilgileri vardır. Talepleri reddedilen bir gazar ezen tehdit etmeye ve satışmaya başlayabilir. Eğer açlıktan ölmek noktasındaysa veya cinleri tepesine çıkıyorsa güç kullanmayı dahi göze alabilir.

## GAZAR EZEN

Orta unsursal, tarafsız

Zırh Seviyesi 19 (doğal zırh)

Can Puanı 73 (728 + 42)

Hızı 8 m., kazma 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	10 (+0)	22 (+6)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Beceriler Algı +6, Gizlilik +3

**Zarar Dirençleri** adamantın olmayan büyüsz silahlarını verdiği delici ve kesici zararlar

**Duyular** karagörü 48 m., titrehis 48 m., edilgen Algı 16

Diller Yere

Zorluk 5 (1.800 DP)

**Yeryolu.** Gazar ezen büyüsz, işlenmemiş toprağın ve kayanın içinden kayarak (kazma hızıyla) geçebilir. Böyle yaparken içinden geçtiği maddeyi etkilemez.

**Taş Kamufleji.** Gazar ezenin taşı arazide gizlenmek için yaptığı Çeviklik (Gizlilik) kontrollerinde avantajı vardır.

**Ganimet Hissi.** Gazar ezen, koklayarak, kendisinden en fazla 24 metre uzaklıkta bulunan demir paralar ve mücevherler gibi değerli maddenin ve taşların nerede olduklarını tam olarak belirleyebilir.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Gazar ezen üç pençe saldırısı ve bir ısırık saldırısı yapar.

**Pençe.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. İsobet: 6 (126 + 3) kesici zarar.

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı. Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. İsobet: 13 (326 + 3) delici zarar.

## GAZAR EZEN

Unsursal Toprak Âlemi'nin yerli, garip yaratıkları olan gazar ezenler mücevherleri ve değerli madenleri koklayarak bulur, bunun ardından bunları midesine indirmek için yerin altından, hatta kayaların içinden geçerek ilerler. Asıl Âlem'deyken hayatta kalmak için Karanlıkaltı boyunca çok uzak yerlere yolculuk yaparlar; besin kaynakları olan değerli taşlar azaldığında, madencilere ve ganimet avcılarına karşı saldırgan bir tutum benimserler.

Bir gazar ezenin doğuştan ağır gövdesi ve başının üzerinden bulunan büyük, güçlü çenesi onun olağandışı bir kökeni olduğuna işaret etmektedir. Üç uzun kolunun her birinin ucunda keskin birer pençe vardır; üç büyük, taştan göz kapaklara sahip olan gözleri de her tarafını görmesini sağlar.

**Unsursal Gexginler.** Unsursal toprak gücüne sahip olan bir gazar ezen, balığın suda gittiği gibi toprak ve kaya içinde yolculuk eder. Hareket ettiğinde toprağın veya kayanın yerini değiştirmez, onları yerlerinden etmez. Sadece ardında bir tünel, delik veya oradan geçtiğine dair bir iz bırakmadan toprak veya kayanın içinden kayıp gider.





"SİLÂH BAŞINAI  
ULUNAN RÜZGÂR DEĞİLİ"  
—ZÜMRÜT AZINLICTAN KELESTA ŞAHİN

## KONCOLOS (YETİ)

Büyük canavarımsı, kaotik kötü

Zırh Seviyesi 12 (doğal zırh)

Can Puanı 51 (6x10 + 18)

Hızı 16 m., tırmanma 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	8 (-1)	12 (+1)	7 (-2)

Beceriler Algı +3, Gizlilik +3

Zarar Bağışıklıkları soğuk

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 13

Diller Yetce

Zorluk 3 (700 DP)

**Ateş Korkusu.** Eğer koncolos ateş zararı alırsa bir sonraki sırasının sonuna değin yapacağı saldırı kontrollerinde ve yetenek kontrollerinde dezavantaja sahip olur.

**Güçlü Koklama.** Koncolosun koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

**Kar Kamufleji.** Koncolosun karlı arazide saklanmak için yapacağı Çeviklik (Gizlilik) kontrollerinde avantajı vardır.

## EYLEMLER

**Çöküşsaldırı.** Koncolos mümkünse Donduran Bakış eylemini kullanabilir ve sonra da iki pençe saldırısı yapar.

**Pençe.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +6, erim 2 m., bir hedef. İsbet: 7 (1x6 + 4) kesici zarar ve 3 (1x6) soğuk zararı.

**Donduran Bakış.** Koncolos kendisinden en fazla 12 metre uzaklıkta olan ve görebildiği bir yaratığı hedef alır. Hedef de koncolosu görebiliyorsa bu büyüye karşı başarılı bir GS 13 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da soğuk zararına karşı bağışıklığı olmaması şartıyla 10 (3x6) soğuk zararı almalı ve 1 dakika boyunca felç olmalıdır. Hedef, her sırasının sonunda bu kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir ve başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Eğer hedefin kurtulma kontrolü başarıyla veya bu etki hedef için sona erdiyse hedef, tüm koncolosların (beter koncoloslar hariç) Donduran Bakış eylemine karşı 1 saat boyunca bağışıklık kazanmış olur.

## BETER KONCOLOS (Yeti)

Kocaman canavarımsı, kaotik kötu

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)

Can Puanı 137 (112+12 + 66)

Hızı 16 m., ırmanma 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
24 (+7)	10 (+0)	22 (+6)	9 (-1)	13 (+1)	9 (-1)

Becerileri Algi +5, Gizlilik +4

Zarar Bağışıklıkları soğuk

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algi 15

Diller Yetice

Zorluk 9 (5.000 DP)

**Ateş Korkusu.** Eğer koncolos ateş zarar alırsa bir sonraki sırasının sonuna değin yapacağı saldırı kontrollerinde ve yetenek kontrollerinde dezavantaja sahip olur.

**Güçlü Koklama.** Koncolosun koklamaya dayalı Bilgelik (Algi) kontrollerinde avantajı vardır.

**Kar Kamufajı.** Koncolosun karlı arazide saklanmak için yapacağı Çeviklik (Gizlilik) kontrollerinde avantajı vardır.

## EYLEMLER

**Çakılsaldırı.** Koncolos Donduran Bakış eylemini kullanabilir ve sonra da iki pençe saldırısı yapar.

**Pençe.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +11, erim 2 m., bir hedef. Isabet: 14 (26 + 7) kesici zarar ve 7 (26) soğuk zararı.

**Donduran Bakış.** Koncolos kendisinden en fazla 12 metre uzaklıktaki olan ve görebildiği bir yaratığı hedef alır. Hedef de koncolosu görebiliyorsa bu büyüye karşı başarılı bir GS 18 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da soğuk zararına karşı bağışıklığı olmaması şartıyla 21 (626) soğuk zararı almalı ve 1 dakika boyunca felç olmalıdır. Hedef, her sırasının sonunda bu kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir ve başarılı olması halinde bu etkiyi sonlandırabilir. Eğer hedefin kurtulma kontrolü başarılıysa veya bu etki hedef için sona erdiyse hedef, bu koncolosun bakışına karşı 1 saat boyunca bağışıklık kazanmış olur.

**Soğuk Nefes (Yenilenir 6).** Koncolos 12 metrelik konik bir alana dondurucu nefesini üfler. Bu alandaki her yaratık bir GS 18 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başansız olması halinde 45 (1028) soğuk zararı almalı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almazdır.

## KONCOLOS (Yeti)

Bir koncolosun rüzgârla taşınan uluması dağlar boyunca yankılanır, oralarda yaşayan madencilerin ve çobanların kalplerine korku salar. Bu devasa yaratıklar sürekli av peşinde yüksek dağların zirvelerinde dolanırlar. Kar beyazı kürkleri karlar arasındaki bir hayalet gibi dolışmalarını sağlar. Bir koncolosun maymun gözüne benzer gözleri avını olduğu yerde dondurabilir.

**Kumaz Avcılar.** Yüksek dağlarda yaşayanlar, koncolosların canlı etin kokusunu kilometrelerce uzaktan alabildiğini bilir; gruplar halinde ve silahlı olarak yolculuk yaparlar. Bir koncolos avını bulduğunda buz ve taş üzerinden hızla hareket ederek ilerler, bu esnada avın getirdiği heyecandan dolayı sürekli ulur. Kar fırtınasında bile avın kokusu yetileri harekete geçirir.

Koncoloslar ya yalnız başlarına ya da küçük, aile üyelerinden oluşan sürüler halinde avlanırlar. Koncolosun bölgesinde dolanan yaratıklar ondan kaçarken veya onunla savaşta tutuştuğunda diğer koncoloslar kanun kokusunu alabilir ve bu savaşta katılabilirler. Bölgelerine çok düşkün olan koncoloslar birbirleriyle de savaşır, sadece karşı tarafın bölgesine el koymakla kalmaz, öldürdükleri koncolosları da yerler.

**Korkunç Ulumalar.** Bir çığdan, fırtınadan veya ölümcül bir tipiden önce koncolosların ulumaları buzlu rüzgârla beraber dağların yamaçlarında yankılanır. Dağlarda yaşayan bazı insanlar, çığlar veya fırtınalarda ölen sevdiklerinin seslerinin koncolosların ulumalarında duyulduğuna, bunun kötü bir olayın alameti olduğuna inanırlar. Başkalarıysa bu koncolos ulumalarının, medeniyetin tüm başarılarına rağmen, medeni insanların doğuran dizginlenmemiş dünyasında avdan başka bir şey olmadığının hatırlatıcısı olduğunu düşünür.

**Vahşi Saldırılar.** Dağ sürüleri bolken koncoloslar insanımsı yerleşimlerinde uzak dururlar. Açlığın güdülerini ise dalgalar halinde buralara saldırır, bir zamanlar gözlerini korkutan kapılan ve surları yerle bir eder, içerideki yaratıkları öldürüp yerler.

Kurnaz dağ ahalisi bazen koncolosları silah olarak kullanır. Bir savaş şefi ölü koyun ve keçi parçalarını düşmanın ordugâhına yerleştirir ve kendisi saldırmadan önce koncolosun buraya saldırıp düşman askerlerini öldürmesini izler. Bölgelerini genişletmek isteyen dağ klanları başkanları aşırı avlanma ile koncolosların yiyecek kaynaklarını tüketir, onların insanımsı yerleşimlerine saldırmalarına neden olur. Sonra da gidip buralara el koyarlar.

**Beter Koncolos.** Bir beter koncolos normal bir koncolosdan daha büyüktür, bir insanın üç katı uzunluğundadır. Genellikle yalnız başına yaşar ve avlanır ama bir çift beter koncolos çocuk büyütme için yeterince uzun süre beraber de yaşayabilirler. Bu kule gibi yüksek ve bölgelerine son derece düşkün olan beter koncoloslar karşılıklı çıkan tüm sıcak kanlı yaratıklara saldırır, onları yer ve kemiklerini de etraflarındaki buza ve kara atarlar.

## ERBÜKELER

Erbükeler, merhametten yoksun bir yılan halkıdır. Ormanlarda, bataklıklarda ve çöllerde bulunan tapınaklarından, diğer tüm ırklara hükmetmek ve kendilerini ilahlık seviyesine çıkartmak için planlar yaparlar.

**Terk Edilmiş İnsanlık.** Erbükeler bir zamanlar insandılar. Medeniyetin ilk zamanlarında büyük bir refah içinde yaşadılar ve yılanlara totem hayvanları olarak tapındılar. Yılanın eğri bûğrû kıvraklığını, tehditkâr duruşunu ve ölümcül saldırısını övdüler. Felsefeleri gelişti. Duygudan yoksun olmayı, aynı anda sadece tek düşünceye odaklanmayı bir erdem olarak kabul ettiler.

Erbüke kültürü ölümlülerin dünyasındaki kültürlerin en zenginleri arasındaydı. Savaşçıları efsanevi, imparatorlukları engindi. Yüksek erbüke tapınakları devasa kadim şehirlerin merkezindeydi. Benzemeyi umdukları ilahları için ettikleri dualar, bu tapınaklardan da büyüktü. Nihayetinde yılan ilahlar bu duaları duyular, karanlıktan gelen bslayan seslerle, erbükelere ne yapmaları gerektiğini fışıldadılar. Erbüke dini daha da fanatik bir hal aldı. Tarikatlar, yılan ilahlara ibadet etmek ve onların izlediği yolu izlemek için yeminler edip, kendilerini bağladılar; insan kurbanlarına, yamyamığa düştüler. Erbükeler, iğrenç büyüler aracılığıyla yılanlarla çiftleştiler ve sonunda, insanlıklarını feda ederek hem düşüncede, hem duyguda hem de biçimde, özindikleri yılan ilahlar gibi oldular.

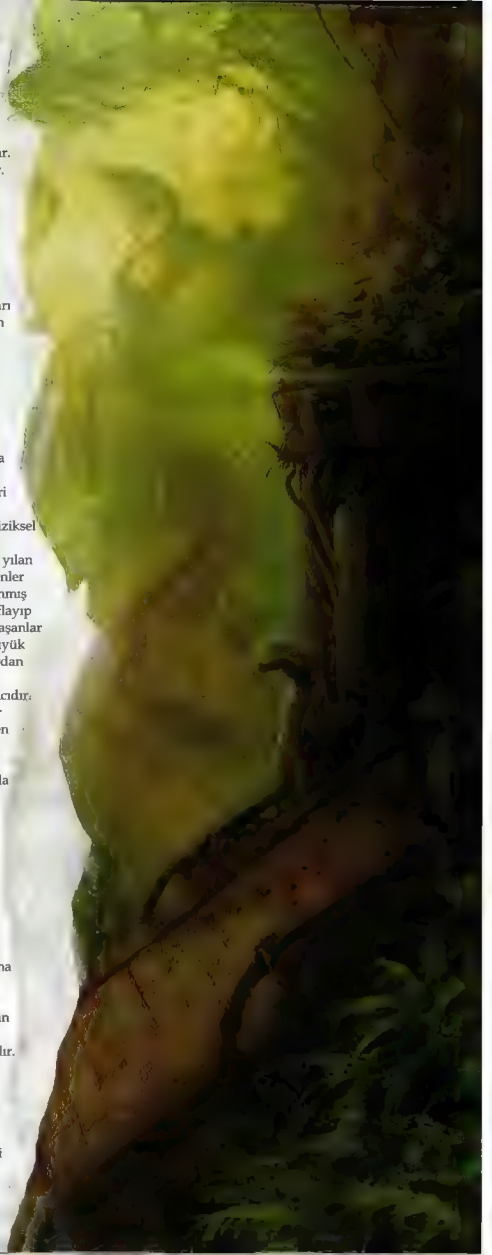
**Kaybolan İmparatorlukların Yılan Kralları.** Erbükeler, fiziksel dönüşümlerini, kendi ırkları için büyük bir dönüm noktası olarak kabul ederler çünkü böylece tıpkı deri değiştiren bir yılan gibi kırılgan insanlıklarından kurtulmuşlardı. Dönüşmeyenler ise nihayetinde ya köle ya da yılan ilahlar tarafından kutsanmış olanlar için yemek olmuştur. Erbüke imparatorlukları zayıflayıp yıkılmış ya da yamyamlıklarına ve köleciliklerine karşı savaşanlar tarafından yeniliğe uğratılmışlardır. Yılan halk da eski, büyük şehirlerinin harabelerinde yaşar olmuştur. Diğer tüm ırklardan uzakta, kimsenin görmediği yerlerde...

**Donuk Kalp.** İnsanumsı duygular çoğu erbüke için yabancıdır. Bir erbüke, duyguları sadece suüstimal edilebilir zayıflıklar olarak görür. O, dünyayı ve kendi hayatında meydana gelen olayları öyle bir faydacılıkla görür ki onu büyütüş yollarla kontrol etmek, etkilemek veya ikna etmek neredeyse imkânsızdır. Bu, diğer yaratıkları korku, zevk ve hayranlıkla kontrol etmeye çalışırken bile geçerlidir.

Erbükeler, yönetmeyi umdukları dünyanın sadece kaba güçle idare edilemeyeceğini çünkü çoğu yaratığın bir süre sonra hizmet etmeyi reddedeceğini bilirler. Bundan dolayı erbükeler önce, etkilemek istedikleri diğer yaratıkları çekmek için zenginlik ve güç vaadinde bulunurlar. Zaman zaman insanumsı kültürler erbükelere güvenme hatasına düşerler. Bir erbükenin sadece çok daha büyük bir planın parçası olduğu için onurlu davrandığını veya yardım ettiğini unuturlar.

Erbüke liderleri, eğer kayıplar kazançları karşılıyorsa daha düşük seviyedeki erbükeleri feda etmekte hiç tereddüt etmeyen kurnaz ve zalim stratejistlerdir. Savaşta onuru bilmezler ve mümkünse ezici baskınla düşmanlarını ortadan kaldırmayı hedeflerler.

**Sahte İbadet.** Erbüke hayatının merkezinde tapınak vardır. Ama erbükeler ibadet ettikleri ilahları sevmeyiz. Bunun yerine ibadeti güç elde etmek için bir araç olarak görürler. Bir erbüke, yeterli kadar güç kazanan birinin, erbüke ilahlarından birini yiyebileceğine ve onun yerine geçebileceğine inanır. Erbükeler böyle bir yükselişi her şeyden çok isterler ve bunu elde etmek için en iğrenç fiilleri hiç düşünmeden yerine getirirler.





"ERBÜKELER UZUN ZAMAN ÖNCE İNSANLILARINI  
FEDA ETTİLER. İNSANILARILMA BERABER AKIL  
SAĞLIKILARI DA GİTTİ."  
—ODDO VİDAKIN YAZDIĞI  
VANUTULMUŞ ŞEHRİN EFENDİLERİ'NDEN

## İĞRENÇ ERBÜKE

Büyük canavarımsı (biçimdeğıştiren, erbüke), tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)  
Can Puanı 127 (15z10 + 45)  
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	16 (+3)	17 (+3)	17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Beceriler Algı +5, Gizlilik +6  
Zarar Bağışıklıkları zehir  
Durum Bağışıklıkları zehirlenme  
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 15  
Diller Cehennemce, Ortak Lisan, Ejderce  
Zorluk 7 (2.900 DP)

**Biçimdeğıştiren.** Erbüke eylemini kullanarak Büyük boyutlu bir yılanla dönüşebilir veya asıl haline geri dönebilir. Her biçimi için oyun puanları ve bilgileri aynıdır. Gıydiği veya taşıdığı hiçbir şey onunla beraber dönüşmez. Ölse biçim değıştirmez.

**Doğal Büyüyapımı (Sadece İğrenç Erbüke Biçiminde).** Erbükün büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 15). Erbüke, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İsteddiği an: dost hayvan (sadece yılanlar)  
3/gün: öneri  
1/gün. korku

**Büyü Dircenci.** Erbükün büyülere ve diğer büyülü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı (Sadece İğrenç Erbüke Biçiminde).** Erbüke iki mesafeli silah saldırısı ya da üç yakın dövüş silahı saldırısı yapar. Ama her saldırısında sadece bir defa boğma ya da ısırk saldırılarını kullanabilir.  
**Isırk. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +7, erim 2 m., bir yaratık. Isabet: 7 (1z6 + 4) delici zarar ve 10 (3z6) zehir zararı.

**Boğma. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +7, erim 4 m., bir hedef. Isabet: 11 (2z6 + 4) sersemletici zarar ve hedef yakalanmıştır (kurtulmak için GS 14). Yakalanma sona erinceye kadar hedefin durumu kısıtlanmıştır ve erbüke başka bir hedefi boğamaz.

**Pala (Sadece İğrenç Erbüke Biçiminde).** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef. Isabet: 11 (2z6 + 4) kesici zarar.

**Uzun Yay (Sadece İğrenç Erbüke Biçiminde).** Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırıya +6, mesafe 60/240 m., bir hedef. Isabet: 12 (2z8 + 3) delici zarar ve 10 (3z6) zehir zarar.

## İĞRENÇ ERBÜKE

İri, insanımsı beden ve kollarına sahip bu canavarımsı yılanlar, erbüke toplumunun en yüksek sınıfına aittirler ve yılan ilahların yaratmayı istediği ırka en çok benzeyenlerdir. Bir gün dünyaya hükmetme umuduyla karmaşık planlar yapar, karanlık ayınlar gerçekleştirirler.

# LANETLİ ERBÜKE

Bu erbükeler insan ve yılan niteliklerinin iğrenç bir karışımıdır. Üç lanetli erbüke türünün varlığı bilinir ve başkalarının olması da çok muhtemeldir. Lanetli erbükeler, erbüke toplumunun orta sınıfını oluştururlar ve kendi zehirlerine bulanmış oklarla avlanırlar. Düşmanlarını teslim almak için büyütlü ikna güçlerini kullanırlar.

## LANETLİ ERBÜKE

Orta canavarımsı (biçimdeğiştiren, erbüke), tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 12

Can Puanı 66 (12z8 + 12)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Beceriler Aldatma +5, Gizlilik +4

Zarar Bağışıklıkları zehir

Durum Bağışıklıkları zehirlenme

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algi 11

Diller Cehennemce, Orta Lisan, Ejderce

Zorluk 3 (700 DP)

**Biçimdeğiştiren.** Erbüke eylemini kullanarak Orta boyutlu bir yılanla dönüşebilir veya asıl haline geri dönebilir. Her biçimi için oyun puanları ve bilgileri aynıdır. Giydiği veya taşıdığı hiçbir şey onunla beraber dönüşmez. Ölürse biçim değişirmez.

**Doğal Büyüyapımı (Sadece İğrenç Erbüke Biçiminde).** Erbükenin büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 13). Erbüke, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşen ihtiyacı duymaksızın yapabilir:

İstedildiği an: dost hayvan (sadece yılanlar)

3/gün: öneri

**Büyük Direnç.** Erbükenin büyülere ve diğer büyütlü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

**Lanet Türü.** Erbüke aşağıdaki üç türden birine aittir.

Tür 1. Beden insan, baş yılan.

Tür 2. Baş ve beden insan, kollar yerine yılanlar.

Tür 3. Baş ve üst beden insan, alt gövde ve bacaklar yerine yılan gövdesi.

## 1. TÜRÜN EYLEMLERİ

**Çoklusaldırı (Sadece Erbüke Biçiminde).** Erbüke iki mesafeli silah saldırısı ya da iki yakın dövüş silahı saldırısı yapar. Ama ısırk saldırısını sadece bir defa kullanabilir.

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +5, erim 2 m., bir yaratık. İsabet: 5 (1z4 + 3) delici zarar ve 7 (2z6) zehir zararı.

**Pala (Sadece Erbüke Biçiminde).** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +5, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 6 (1z6 + 3) kesici zarar.

**Uzun Yay (Sadece Erbüke Biçiminde).** Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırısı +4, mesafe 60/240 m., bir hedef. İsabet: 6 (1z8 + 2) delici zarar ve 7 (2z6) zehir zararı.

## 2. TÜRÜN EYLEMLERİ

**Çoklusaldırı (Sadece Erbüke Biçiminde).** Erbüke yılan kollarını kullanarak iki ısırk saldırısı yapar.



**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +5, erim 2 m., bir yaratık. İsabet: 5 (1z4 + 3) delici zarar ve 7 (2z6) zehir zararı.

## 3. TÜRÜN EYLEMLERİ

**Çoklusaldırı (Sadece Erbüke Biçiminde).** Erbüke iki mesafeli silah saldırısı ya da iki yakın dövüş silahı saldırısı yapar. Ama boğma saldırısını sadece bir defa kullanabilir.

**Isırık (Sadece Yılan Biçiminde).** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +5, erim 2 m., bir yaratık. İsabet: 5 (1z4 + 3) delici zarar ve 7 (2z6) zehir zararı.

**Boğma.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +5, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 10 (2z6 + 3) sersemletici zarar ve hedef yakalanmıştır (kurtulmak için GS 13). Yakalanma sona erinceye kadar hedefin durumu kısıtlanmıştır ve erbüke başka bir hedefi boğamaz.

**Pala (Sadece Erbüke Biçiminde).** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +5, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 6 (1z6 + 3) kesici zarar.

**Uzun Yay (Sadece Erbüke Biçiminde).** Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırısı +4, mesafe 60/240 m., bir hedef. İsabet: 6 (1z8 + 2) delici zarar.



## SAFKAN ERBÜKE

Safkanlar, erbüke toplumunun en alt sınıfıdır. İnsanlara çok benzerler ama dikkatlice incelenen bir safkanın ne olduğu hemen anlaşılır çünkü her zaman gerçek doğasını belli eden bir ipucu görülebilir. Pullu deri bölgeleri, yılan gözlerine benzer gözler, sivri dişler veya çatallı bir dil. Cüppeler ve pelerinler giyerek kendilerini insanlara benzetebilir, bilgi toplamak için medeni topraklardaki şehirlere sızabilir, sorgulamak ve kurban etmek için başkalarını kaçırabilir, karmaşık planlarındaki bir sonraki adımı gerçekleştirmelerini sağlayacak herkesle ticaret yapabilirler.

## YILAN LAHLAR

Erbükeler ilah olarak bir dizi güçlü varlığa saygı gösterirler. Bunların içinde aşağıdakiler de vardır.

**Gecenin Yılanı Dendar.** Dendar'ın takipçileri bir gün bu dişi yılan ilahın dünyadaki korkular ve kabusları yiyip tüketerek, dünyayı yiyecek kadar büyüyeceğine inanırlar. Dendar'a saygı gösteren erbükeler ellerinden gelen her şeyle diğer yaratıkları korkutmaya çalışır. Gecenin Yılanı beslenebilsin diye insanları korkularını bestler.

**Çukurun Elendisi Merrshaulk.** Merrshaulk erbükelerin uzun zamandan beri uykuya yatmış olan baş ilahıdır. Merrshaulk'a yapılan ibadetler azaldıkça o da uykuya dalmıştır. Merrshaulk'ın rahipleri, canlı kurban etme ve bu ilahın adına acı çekirme geleneklerini devam ettiren iğrenç erbükelerdir. Bu iğrenç erbükeler, yeteri kadar kötü faaliyetle bulunurlarsa Merrshaulk'ın uyanacağına ve erbükeleri, hak ettikleri eski görkemli günlerine geri döndüreceğine inanırlar.

**Fısıldayan Ölüm Sseth.** Sseth, kadim erbükelere Merrshaulk'ın suretinde, kanatlı bir erbüke olarak görünmüştü. Merrshaulk'ın sesle konuşan Sseth, erbükelere yeni bir imparatorluk vaadinde bulundu. Bundan dolayı Merrshaulk'ın takipçilerinin çoğu yüzlerini Sseth'e çevirdi. Erbükelerin bazıları Sseth'in kendini bir ilah yapmak için Merrshaulk'ın uyumasından istifade ettiğini düşünmektedir. Hatta Sseth'in Merrshaulk'ı yediğine, takipçilerinin dualarına artık onun cevap verdiğine ve rahiplerinin, Merrshaulk'ın daha inatçı takipçilerini ya döndürdüğüne ya da onları yediklerine inanmaktadırlar.

## SAFKAN ERBÜKE

Orta insanımsı (erbüke), tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 11  
Can Puanı 40 (928)  
Hız 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Beceriler Aldatma +6, Algı +3, Gizlilik +3  
Zarar Bağışıklıkları zehir  
Durum Bağışıklıkları zehirlenme  
Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 13  
Diller Cohennemce, Ortak Lisan, Ejderce  
Zorluk 1 (200 DP)

**Doğal Büyüyapımı.** Erbükelerin büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 12). Erbüke, doğal olarak şu büyüleri, maddesi bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İsteddiği an: *dost hayvan* (sadece yılanlar)  
3/gün: *zehirli serpinti*

**Büyü Direnci.** Erbükelerin büyülere ve diğer büyü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

## EYLEMLER

**Çoklusaldır.** Erbüke iki yakın dövüş silahı saldırısı yapar.

**Pala.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +3, erim 2 m., bir hedef.  
İsabet: 4 (126 + 1) kesici zarar.

**Kısa Yay.** Mesafe Silah Saldırısı: Saldırısı +3, mesafe 32/128 m., bir hedef. İsabet: 4 (126 + 1) delici zarar ve 7 (226) zehir zararı.



# YAMARGALAR

Yamargalar, Öltim, İstrap, Görünmezlik ve Kuyu âlemlerinde yaşayan kaypak ve dönek buklardır. Paralı asker olarak yaşarlar ve sadakatsizlikleriyle ünlüdürler. Ağozluluğun vücut bulmuş halidirler. Herhangi birinin sancığı altına girmeden önce bir yamarganın aklındaki tek soru "*Benim bundan ne çıkarım var?*" olur.

**İstrabın Tohumları.** İlk yamargalar, İstrap'taki bir grup gece cadalozu tarafından yaratılmıştır. Onlara bu görevi, Dokuz Cehenneme bağlı olmayan bir buk ordusu kurmak isteyen, Dokuz Cehennem'in efendisi Asmodeus'un verdiğine inanılır. Bu yeni orduyu oluşturma sürecinde cadalozlar dört büyüklt kitap yaratmış ve biri, yani İstrabın Generali, hariç olmak üzere yaratıkları her yamarganın adını bu kitaplara kaydetmişlerdir. Bu kitaplara "*Saklayıcı Kitaplar*" denir. Bir bukun gerçek adını bilmek, onun üzerinde güç sahibi olmayı sağladığı için cadalozlar bu kitapları kullanarak yamargaların sadakatlerinden emin oluyorlardı. Ayrıca, kendilerini düşmanlık yapmış diğer bukları adlarını elde etmek için de bu kitapları kullanırlar. *Saklayıcı Kitapların* birkaç zebani efendisinin ve bağıştanın gerçek adlarını da içinde bulundurduğu söylenir.

Aralarındaki kıskançlık ve sonu gelmez tartışmalar, cadalozların ayrılmasına ve bir hükümiyet mücadelesinin çıkmasına neden olurlar. *Saklayıcı Kitaplar* bu süreçte ya kaybolmuş ya da çalmıştır. Böylece artık kimseye bağlı olmayan yamargalar başımsız oldular ve en yüksek fiyat verenler için çalışmaktadırlar.

**Bukumsu Paralı Askerler.** Çağılan yamargalar zamanları ve sadakatleri karşılığında çok şey isterler. Bir yamarganın verdiği söz, ortaya çıkan -daha iyi- ilk fırsatta bozulur. Zebanilerin aksine yamargalarla makulce konuşulabilir ama şeytanların aksine verdikleri sözleri nadiren tutarlar. Yamargalara her yerde rastlanabilir ama bir yamarga ordusunun sadakatini temin etmek, Asıl Âlem'deki herhangi birinin sınırları ve imkânlarını aşar.

Kendi kendilerine hizmet eden yaratıklar oldukları için yamargalar arasındaki çatışmalar hiç bitmez. Bir yamarga ordusu ortalığı birbirine katan bir zebani sürüşünden daha düzenli ama bir şeytan lejyonundan daha düzensiz ve karmaşıktır. Onları hizada tutacak güçlü bir lider olmaksızın yamargalar vahşi keyiflerini şımartacak basit şeyler için birbirlerine girerler. Bunu da sadece çıkarları olduğu süreçte yaparlar.

**İstraba Dönüş.** Bir yamarga öldüğünde geride bir cerahat ve irin göleti bırakarak çözülür. İstrabın Solgun Sonsuzluğu'nda tüm güçleriyle yeniden oluşurlar. Sadece ait olduğu âlemde öldürülen bir yamarga gerçek anlamda ölmüş olur. Bir yamarga bunu bilir ve buna göre davranır. Başka âlemlere çağrılan bir yamarga, kendini düşünmeden, gözü kara bir şekilde savaşır. Ama İstrap'ta, sonunun geleceği kesin gibiyse savaşmak yerine geri çekilmeye veya merhamet dilemeye daha yatkındır.

Bir yamarga geri dönmek üzere yok olursa adı tüm *Saklayıcı Kitaplar*'dan kaybolur. Eğer bir yamarga ruhların harcadığı kötü bir ayın aracılığıyla yeniden yaratılırsa adı yeniden kitaplarda ortaya çıkar.

**Saklayıcı Kitaplar.** *Saklayıcı Kitapların* dört kopyası da ortadan kaybolduğunda Asmodeus ve gece cadalozları yaratıkları yamargaların kontrolünü kaybettiler. Her *Saklayıcı Kitap* halen varlığını korumakta, cesurları ve ahmakların rastgele kucağına düşecek şekilde âlemlerden âleme gezinmektedirler. *Saklayıcı Kitaplar* da yazılı olan adı

kullanılarak çağrılan bir yamarga, kendini çağırana itaatkâr bir şekilde hizmet etmelidir. Bu şekilde kontrol edilen bir yamarga bundan nefret eder ve hissettiği duyguları ifade etmekten hiç çekinmez. Asabi bir çocuk gibi aldığı emirleri harfiyen ve seçken uygular ama onları farklı yorumlamak için de her fırsatta dört gözle bekler.

**İstrap Generali.** İstrabın kukurt dolu dünyasında bir yerlerde kimsenin gücüne karşı koyamayacağı bir yünarga vardır: İstrap Generali. Çoğu yamarga, onunla beraber hizmet edebilmek için bu büyük generali arar. İstrap Generali ile beraber çalışmanın aşağı âlemlerdeki varlıklar üzerinde güç ve itibar bahşedeceğine inanılır.

Nedeni ne olursa olsun hiçbir buk, kendisi bunu istemediği takdirde, İstrap Generali'ni bulamaz. Kişisel adı bilinmez ve *Saklayıcı Kitaplar* bile bu güçlü ama tamamen kötti olan varlık hakkında herhangi bir bilgi içermez.

## ARKIŞARGA

Arkışargalar sinsî, çakal başlı ama insanımsı gövdelere sahip varlıklardır. Büyük kullarıları istedikleri bir insanımsı biçimine girebilirler. Bunu, görüşmek ve pazarlık yapmak istedikleri yaratıkların güvenini kazanmak için yapar, çakal hırlılarını tatlı gülüşlerle gizlerler.

Hangi biçimi seçmiş olursa olsun bir arkışarga her zaman bakımlı, kaliteli giysiler giymiş olarak görünür. Bilgi ve güç isteyen son derece zeki büyü yapıpıcı olan arkışargalar daha alt seviyede ki yamargalardan oluşan birimleri idare eder, kendi türlerinin anlaşmalarını, tarihlerini ve hesaplarını kayıt altına alırlar.

Arkışargalar tüm dillerde konuşabilir ve yazabilirler ki bu da onları sinsî diplomatlar ve müzakereciler yapar. Layıkla para ödemiş bir arkışarga, kimseye duyurmadan ve büyük bir beceriyle antlaşmalar ve ittifaklar yapabilirken taraf değiştiren bir arkışarga da tüm detaylarına kadar halledilmiş bir barış antlaşmasını, çok kolay bir şekilde savışa dönüştürebilir. Zamanı ve becerisi karşılığındaki talebi ise bilgidir. Ya da çok daha fazla bilgi karşılığında takas yapabileceği güçlü büyült nesneler de iş görür.

### AYRIT: YAMARGA ÇAĞIRMA

Bazı yamargaların diğer yamargaları çağırmalarına imkân tanıyan bir eylem seçeneği vardır

**Yamarga Çağır (1/Gün).** Yamarga neyi çağıracağını seçer ve büyült bir çağırma teşebbüsünde bulunur

Bir arkışarganın bir arkışarga çağırma ihtimali %40'tır.

Bir vasarganın bir vasarga çağırma ihtimali %30'dur

Bir şebarganın 1z4 vasarga veya bir şebarga çağırma ihtimali %50'dir.

Bir yünarganın 1z6 vasarga, 1z4 şebarga veya bir yünarga çağırma ihtimali %50'dir.

Çağrılan bir yamarga, çağırıcısından en fazla 24 metre uzaklıkta bulunan boş bir alanda ortaya çıkar. İstediyini yapar (Tabii eğer çağırıcısı bir yünarga değilse. Eğer çağırıcısı bir yünargaysa çağırıcısının muttefiki olarak hareket eder.) ve başka yamargalar çağıramaz. Çağrılan yamarga 1 dakika boyunca veya çağırıcısı ölünceye kadar veya çağırıcısı, bonus eylemini kullanarak onu geri gönderinceye kadar varlığını korur

## VASARGA

Yamarga nüfusunun asıl kısmını kalın, kabuğumsu plakalarla kaplı ve insan boyutlu böceğimsi yaratıklar olan vasargalar oluşturur. Vasargalar, yamarga ordularında sıradan askerler olarak hizmet ederler, düşmanlarına saldırırken sahip oldukları bir dizi gözleri kırmızı kırmızı parlar.

Siddet ve ödüllü bir vasargayı güdüleyen asil etmenlerdir. Dolayısıyla bunlardan birini veya diğerini vaat eden güçlü bir varlık onları kolayca hizmetine alabilir. Dört kolunda ölümcül pençeleri olsa da bir vasarga genellikle bu kollarının ikisiyle, üç dişli bir muzrak kullanmayı tercih eder. Eğer düşmanları etrafını sararsa birçok yarattığı boğan ve öldüren zehirli bir buhar yayar.

## ŞEBARGA

Yamargaların etkili hava kuvveti olarak görev yapan şebargalar kaslı çötenlere benzerler. Güçlü yarası kanatları onları hızlıca savaşa taşır ve elleri ile ayaklarındaki jilet keskinliğindeki pençeleri kemik ve deriyi büyük bir kolaylıkla keser. Korkutucu bir düşman olan şebargalar hızlı ve şiddetli bir şekilde saldırır, sonra da hemen başka bir yere ısınarak gözden kaybolurlar. Düşmanlarının kafasını daha çok karıştırmak için doğal büyü yapma yeteneğini kullanarak görünmez olabilir veya kendilerinin görsel kopyalarını yaratabilirler.

Şebargalar, yamargaların en sadıklarıdır. Kendilerini iyi bakan, kötü bir efendi bulduklarında, yaptıkları anlaşmayı kolay kolay bir kenara atmazlar. Tabii böyle yaptıklarında e lde edecekleri ödül gerçekten büyük veya önemli değilse.

## YÜNARGA

Yünargalar, Kan Savaşı'nda savaşan olan yamarga ordularına kumanda ederler. Bir yünarga uzun bir başa sahip, ince uzun, gri derili bir insanımsıyı andırır. Yüzünde, yumurta şekilli iki gözden başka hiçbir şey yoktur. Bu gözler, başka yaratıklar üzerine sabitlenen ve onları oldukları yere çivileyip, yardıma muhtaç hale getiren parlak göller haline gelebilirler.

Elleri, sürekli birbirlerinin boğazında olan yünargalar her zaman kendi güçlerini arttırmak için planlar yaparlar. Kan Savaşı'nda görevli olmadıklarında yamarga kuvvetlerine liderlik eder, onları başka işlemlere götürür, suç örgütü liderliği yapar veya kötü, paralı askerlerin kumandanları olur.

Zalimlikleriyle tanınan yünargalar emri altındakilere savaşmayı emrederken kendileri geride durur, savaşa girmezler. Daha alt seviyedeki yamargalar bir yünarganın karşısında olduklarında her zaman farkındadırlar ve hiçbir ödeme talep etmeksizin onun verdiği emirlere uyarlar.



ARKİŞARGA



YÜNARGA



ŞEBARGA

"GÜÇ, ONU HERHİMZ ARZULARIZ. AMA SADECE SEÇKİN  
BİRKAÇIHZ ONU GERÇEKTEN HAK EDER."

—YAĞMACI ŞHEMESHA,  
MÜHR ŞEHİRİ'NDEKİ ARKİŞARGA

## ARKIŞARGA

Orta buk (yamarga), tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 17 (doğal zırh)

Can Puanı 104 (1628 + 32)

Hızı 12 m., uçma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	17 (+3)

Kurtulma Kontrolleri Çev +5, Zek +9, Bil +7, Kar +7

Beceriler Arkış +13, Aldatma +9, Sezgi +9, Algı +7

Zarar Dirençleri soğuk, ateş, yıldırım; büyüsz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

Zarar Bağışıklıkları asit, zehir

Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, zehirlenme

Duyular gerçekgörü 48 m., edilgen Algı 17

Diller hepsi, telepati 48 m.

Zorluk 12 (4.800 DP)

**Doğal Büyüyapımı.** Arkışarganın doğal büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 15). Arkışarga, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir

İsteddiği an: *büyüük ok, görünmezlik* (sadece kendine), *karanlık, kendini değiştir, metali ist*

**Büyü Direnci.** Arkışarganın büyülere ve diğer büyüü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

**Büyü Silahlar.** Arkışarganın silah saldırıları büyüüdür.

**Büyüyapmak.** Arkışarga 16. Seviyeli büyü yapıcısıdır. Büyü yapma yeteneği Zeka'dır (büyü kurtulma GS'si 17, büyüü saldırılara +9). Arkışarga şu sibirbaz büyülerini hazırlamıştır:

Büyümsüler (İsteddiği an): *büyüük eli, kıvılcım, küçük illüzyon, tızarak*

1. Seviye (4 hazne): *büyüük tepit et, kalkan, tanımla, Tenser'in uçan disk*
2. Seviye (3 hazne): *ayna imge, hayali güç, öneri, zihin okuma*
3. Seviye (3 hazne): *ateş topu, karşıbüyü, korku*
4. Seviye (3 hazne): *boyut kapısı, sürgün*
5. Seviye (2 hazne): *canavarı durdur, öbür taraftan haberler*
6. Seviye (1 hazne): *zincir yıldırım*
7. Seviye (1 hazne): *ölüm parmağı*
8. Seviye (1 hazne): *baş zihin*

## EYLEMLER

**Pençeler.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +7, erim 2 m., bir hedef.

**İsabet:** 8 (2z4 + 3) kesici zarar. Hedef bir GS 14 Büyüye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 10 (3z6) zehir zarar, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almamalıdır.

**İşinlanma.** Arkışarga büyüü olarak işinlanır. Giydiği veya taşıdığı her şeyle beraber kendisinden en fazla 24 metre uzaklıkta bulunan, görebildiği ve boş olan bir alanda ortaya çıkar.



VASARGA

## VASARGA

Orta buk (yamarga), tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)

Can Puanı 75 (1028 + 30)

Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	7 (-2)	10 (+0)	11 (+0)

Beceriler Algı +3

Zarar Dirençleri soğuk, ateş, yıldırım; büyüsz saldırıların verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

Zarar Bağışıklıkları asit, zehir

Durum Bağışıklıkları zehirlenme

Duyular körgörü 24 m., karagörü 24 m., edilgen Algı 13

Diller Cehennemce, Şeytanca, telepati 24 m.

Zorluk 5 (1.800 DP)

**Doğal Büyüyapımı.** Vasarganın doğal büyü yapma yeteneği Karizma'dır (büyü kurtulma GS'si 11). Vasarga, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

2/gün: *büyüük dağıt, karanlık*

1/gün: *öldüren bulut*

**Büyü Direnci.** Vasarganın büyülere ve diğer büyüü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

**Büyü Silahlar.** Vasarganın silah saldırıları büyüüdür.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Vasarga iki saldırı yapar: Biri pençeleriyle ve biri üç dişli mızrağıyla.

**Pençeler.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +7, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 9 (2z4 + 4) kesici zarar.

**Üç Dişli Mızrak.** Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı:

Saldırısı +7, erim 2 m. veya mesafe 8/24 m., bir hedef. İsabet:

7 (1z6 + 4) delici zarar veya iki pençeyle tutulup bir yakın dövüş silahı saldırısı yapmak için kullanıldıysa 8 (1z8 + 4) delici zarar.

**İşinlanma.** Vasarga büyüü olarak işinlanır. Giydiği veya taşıdığı her şeyle beraber kendisinden en fazla 24 metre uzaklıkta bulunan, görebildiği ve boş olan bir alanda ortaya çıkar.



## ŞEBARGA

*Büyük buk (yamarga), tarafsız kötü*

Zırh Seviyesi 18 (doğal zırh)

Can Puanı 123 (13x10 + 52)

Hızı 16 m., uçuş 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
20 (+5)	11 (+0)	19 (+4)	12 (+1)	10 (+0)	15 (+2)

Beceriler Korkutma +6, Algı +4, Gizlilik +4

Zarar Dirençleri soğuk, ateş, yıldırım; büyüsz saldırılarını verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

Zarar Bağışıklıkları asit, zehir

Durum Bağışıklıkları zehirlenme

Duyular kör görüü 24 m., karagörü 24 m.,

edilgen Algı 14

Diller Cehennemce, Şeytanca, telepatı 24 m.

Zorluk 9 (5.000 DP)

**Doğal Büyüyapımı.** Şebarganın doğal büyü yapma yeteneği Karızma'dır. Şebarga, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İsteddiği an: *ayna imge, büyüü doğıt, büyüü tespit et, görünmezlik (sadece kendine), karanlık*

**Büyü Direnci.** Şebarganın büyülere ve diğer büyüü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır

**Büyülü Silahlar.** Şebarganın silah saldırılarını büyülüdür.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Şebarga iki yakın dövüş silahı saldırısı yapar ya da bir yakın dövüş silahı saldırısı yapar ve bu saldırıyı yapmadan önce veya yapıktan sonra işinlanır.

**Pençeler.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırısı +9, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 12 (2z6 + 5) kesici zarar. Hedef bir yaratıksa başarılı bir GS 16 Bünne kurtulma kontrolü yapmalı ya da aldığı bukusmu yara nedeniyle her sırasının başında 5 (2z4) kesici zarar almaldır. Şebarganın, bu şekilde yaralanmış bir yaratığa yeniden saldırdığı her defasında yaradan kaynaklı zarar 5 (2z4) artar. Herhangi bir yaratık eylemini kullanarak başarılı bir GS 13 Bilgelik (Tip) kontrolüyle yarayı sarabilir. Hedef büyüü bir iyileştirmeye maruz kalınca da yara kapanır.

**Büyük Balta.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırısı +9, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 18 (2z12 + 5) kesici zarar.

**İşinlanma.** Şebarga büyüü olarak işinlanır. Giydiği veya taşıdığı her şeyle beraber kendisinden en fazla 24 metre uzaklıkta bulunan, görüldüğü ve boş olan bir alanda ortaya çıkar.

## YÜNARGA

*Orta buk (yamarga), tarafsız kötü*

Zırh Seviyesi 19 (doğal zırh)

Can Puanı 153 (18z8 + 72)

Hızı 12 m., uçuş 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)	15 (+2)	19 (+4)

Beceriler Korkutma +9, Algı +7, Gizlilik +8

Zarar Dirençleri soğuk, ateş, yıldırım; büyüsz saldırılarını verdiği sersemletici, delici ve kesici zararlar

Zarar Bağışıklıkları asit, zehir

Durum Bağışıklıkları tılsımlanma, korkmuş olma, zehirlenme

Duyular gerçekgörü 48 m., edilgen Algı 17

Diller Cehennemce, Şeytanca, telepatı 48 m.

Zorluk 13 (10.000 DP)

**Doğal Büyüyapımı.** Yünarganın doğal büyü yapma yeteneği Karızma'dır (büyü kurtulma GS'si 11). Yünarga, doğal olarak şu büyüleri, maddesel bileşene ihtiyaç duymaksızın yapabilir:

İsteddiği an: *büyüyü doğıt, büyüü tespit et, görünmezlik (sadece kendine), karanlık, kendini değıştir, oneri, uzak his, zihin okuma*

2/gün: *ateş duvarı, boyut kapısı, korku*

1/gün: *ateş fırtınası, toplu oneri*

**Büyü Direnci.** Yünarganın büyülere ve diğer büyüü etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

**Büyülü Silahlar.** Yünarganın silah saldırılarını büyülüdür.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Yünarga Büyüleyici Bakış'ını kullanabilir ve bunun ardından üç yakın dövüş silahı saldırısı yapar.

**Uzun Kılıç.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırısı +8, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 7 (1z8 + 3) kesici zarar veya iki elle kullanılıyorsa 8 (1z10 + 3) kesici zarar.

**Büyüleyici Bakış.** Yünarga kendisinden en fazla 12 metre uzaklıkta bulunan ve görüldüğü bir yaratığı kendine hedef alırken gözleri yanardöner bir ışıkla parıldar. Eğer hedef yünargayı görebiliyorsa bu büyüye karşı başarılı bir GS 17 Bilgelik kurtulma kontrolü yapmalı ya da yünarganın bir sonraki sırasının sonuna değıin tılsımlanmalıdır. Tılsımlanan hedef afallamıştır. Hedefin kurtulma kontrolü başarılıysa hedef yünarganın bakışına karşı 24 saat boyunca bağışıklık kazanmış olur.

**İşinlanma.** Yünarga büyüü olarak işinlanır. Giydiği veya taşıdığı her şeyle beraber kendisinden en fazla 24 metre uzaklıkta bulunan, görüldüğü ve boş olan bir alanda ortaya çıkar.



## ZOMBİLER

Karanlıkta bir yerden guruldayan bir inilti duyulur. Bir biçim görüş alanına girer. Bir ayağını sürüklerken şişmiş kollarını ve kırık ellerini ileri doğru uzatır. Zombi ilerlemeye başlar, kavrayışından kaçamayacak kadar yavaş olan herkesi öldürmeye kararlıdır.

**Kara Hizmetkârlar.** Uğursuz diriltici büyü ölünün kalıntılarını sarmalar, yaratıcısının isteklerini korku veya tereddüt duymaksızın yerine getirsin diye zombi olarak dirilmelerini sağlar. Sarsak, dengesiz bir yürüyüşle hareket ederler. Öldüklerinde üzerlerinde bulunan giysilere bürünmüşlerdir ve çürümüşlüğün kokusunu yanlarında taşırlar.

Çoğu zombi insanımsı kalıntılardan yaratılır. Ama bir zamanlar hayatta olan tüm etten ve kemikten yaratıklara da yaşam benzeri bir canlılık verilebilir. Genellikle büyülerden gelen diriltici büyü bir zombiyi harekete geçirir. Bazı zombiler kendi kendilerine ayağa kalırlar. Çünkü bulundukları yerde kara büyü etkinliğini göstermektedir. Bir kez zombi oldu mu, bir yaratık ancak diriltme büyüleri gibi çok güçlü büyüler hariç olmak üzere hiçbir şekilde yaşama geri döndürülemezler.

Bir zombi, eski halinden hiçbir iz taşımaz, zihni düşüncelerden ve hayal gücünden yoksundur. Emir almayan bir zombi öldürebileceği bir şey yanına gelmediği sürece genellikle olduğu yerde durur ve çürür. Zombiyi ayağa kaldıran büyü kötüdür. Bundan dolayı amaçsız olan bir zombi önüne çıkan her canlıya saldırır.

**İğrenç Biçimler.** Zombiler, hayattayken nasılsa öyle görünür, onları öldüren yaraları açıkça belli ederler. Bununla beraber bu alçak yaratıkları yaratan büyü etkisini bir anda değil, zaman içinde gösterir. Günlük boyu güneş altında kalan, bağırsakları çıkmış ve şişmiş ölü savaşçılar, savaş meydanında ayağa kalkmaya başlayabilir. Solucanlar ve kurtçuklarla dolu, bir köylünün çamurlu cesedi, iskeletimsi elleriyle kendini mezarından çıkartabilir. Haftalar boyu suyun içinde kaldığı bir şişmiş ve kötü kokan bir halde kıyıya vurabilir veya bir bataklıktan çıkabilir.

**Akılsız Askerler.** Zombiler, tüm düşmanlarına karşı, ulaşabilecekleri en doğrudan yolu izler: engellerin, taktiklerin veya tehlikeli bölgelerin ne olduğu anlamaktan yoksundurlar. Bir zombi, karşı kıyıdaki düşmanlarına ulaşmak için gürüldeyen bir akarsuyun içine yitirebilir, kayalara çarpıp parçalanırken bile kıyıya ulaşmaya çalışabilir. Aşağısındaki bir düşmana ulaşmak için açık bir pencereden dışarı adım atabilir. Zombiler cehennem fırtınalarının, asit havuzlarının ve demir dikenleriyle kaplı alanlardan aksaya aksaya geçer giderler.

Bir zombi basit emirlere uyabilir ve dostu düşmandan ayrılabilir ama anlama kapasitesi işaret edildiği yöndeki düşmanları yok etmek için o yönde ilerlemesiyle sınırlıdır. Silahlı bir zombi, bu silahı kullanır. Ama yapması söyleninceye kadar ne yerdeki bir silahı ne de başka bir aleti alabilir.

**Hortlak Doğası.** Bir zombinin havaya, gıdaya, içeceğe veya uykuya ihtiyacı yoktur.

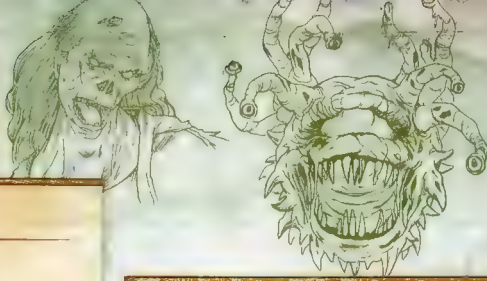
BAYKÖÇÜ  
ZOMBİ

ZOMBİ

DIV ZOMBİ

"BEEK ÖLDÜKTEN SONRA CESEDİNE "ÖLÜYÜ CANLANDIR"  
BÜYÜSÜ YAPTIK. BİR ŞERE EĞLENELİYDİ AMA ZOMBİ  
GERÇEKTEN ÇOK KÖTÜ KORKMAYA BAŞLAVINCA ÜZERİNE YAĞ  
DÖKÜP ATEŞ VERDİ. GÖRSEYDİ, BEEK GÜLMekten YERLERE  
YATARDI."

—FONKIN ÖRTÜLÜZİRE, ARKADAŞIĞA DAIR



## ZOMBİ

Orta hortlak, tarafsız kutu

Zırh Seviyesi 8

Can Puanı 22 (3z8 + 9)

Hızı 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Kurtulma Kontrolleri Bil +0

Zarar Bağışıklıkları zehir

Durum Bağışıklıkları zehirlenme

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 8

Diller hayatayken bildiği dilleri anlar ama konuşamaz

Zorluk 1/4 (50 DP)

**Hortlak Dayanıklılığı.** Eğer aldığı zarar zombiyi 0 can puanına düşürürse, bu zararın türü ısıltı değilse ve bir kritik vuruştan kaynaklanmıyorsa zombi, GS'si 5 + aldığı zarar olan bir Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarılı olursa 0 yerine 1 can puanına düşer.

## EYLEMLER

**Darbe. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. İsobet: 4 (1z6 + 1) sersemletici zarar.

## DİV ZOMBİ

Buyuk hortlak, tarafsız kutu

Zırh Seviyesi 8

Can Puanı 85 (9z10 + 36)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	6 (-2)	18 (+4)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Kurtulma Kontrolleri Bil +0

Zarar Bağışıklıkları zehir

Durum Bağışıklıkları zehirlenme

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 8

Diller Ortak Lisani ve Devceyi anlar ama konuşamaz

Zorluk 2 (450 DP)

**Hortlak Dayanıklılığı.** Eğer aldığı zarar zombiyi 0 can puanına düşürürse, bu zararın türü ısıltı değilse ve bir kritik vuruştan kaynaklanmıyorsa zombi, GS'si 5 + aldığı zarar olan bir Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarılı olursa 0 yerine 1 can puanına düşer.

## EYLEMLER

**Dikenli Bozdoğan. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. İsobet: 13 (2z8 + 4) sersemletici zarar.

## BAYKÖÇÜ ZOMBİ

Buyuk hortlak, tarafsız kutu

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)

Can Puanı 93 (11z10 + 33)

Hızı 0 m., uçma 8 m. (havada süzülür)

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	8 (-1)	16 (+3)	3 (-4)	8 (-1)	5 (-3)

Kurtulma Kontrolleri Bil +2

Zarar Bağışıklıkları zehir

Durum Bağışıklıkları zehirlenme, yere düşme

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 9

Diller Zihince ve Karanlıkaltıcıyı anlar ama konuşamaz

Zorluk 5 (1.800 DP)

**Hortlak Dayanıklılığı.** Eğer aldığı zarar zombiyi 0 can puanına düşürürse, bu zararın türü ısıltı değilse ve bir kritik vuruştan kaynaklanmıyorsa zombi, GS'si 5 + aldığı zarar olan bir Bünye kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarılı olursa 0 yerine 1 can puanına düşer.

## EYLEMLER

**İsırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. İsobet: 14 (4z6) delici zarar.

**Göz Işını.** Zombi, görebildiği ve kendisinden en fazla 24 metre uzaklıkta olan bir hedefi seçerek ona karşı rastgele büyüsel bir göz ışını kullanır.

1. **Felç Eden Işın.** Hedef yaratık GS 14 Bünye kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da 1 dakika boyunca felç olmalıdır. Hedef yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir. Başarılı olması halinde etkiyi sonlandırabilir.

2. **Korkutan Işın.** Hedef yaratık GS 14 Bilgelik kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da 1 dakika boyunca korkmuş olmalıdır. Hedef yaratık her sırasının sonunda kurtulma kontrolünü tekrarlayabilir. Başarılı olması halinde etkiyi sonlandırabilir.

3. **Zayıflatıcı Işın.** Hedef yaratık GS 14 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısızlık halinde 36 (8z8) çürütücü zarar almalı veya başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almıdır.

4. **Ayrıştıran Işın.** Eğer hedef bir yaratıksa GS 14 Çeviklik kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da 45 (10z8) büyü gücü zararını almıdır. Eğer bu zarar hedef yaratığı 0 can puanına düşürürse, hedef yaratığın bedeni gri bir küle ve toz yığınına döner.

Hedef Büyük veya daha küçük boyutlu, büyüsüz bir nesne veya büyüülü bir gücün yaratmışsa kurtulma kontrolü yapmaksızın toz yığınına döner. Hedef Kocaman veya daha büyük boyutlu bir nesne veya büyüülü bir gücün yaratmışsa bu ışın, hedefin 4 metrekiplük bölümünü toz yığını haline getirir.



# Ek A: ÇEŞİTLİ YARATIKLAR

Bu ek, çeşitli hayvanlar, haşerat ve diğer yaratıklara ait puanları ve bilgileri içermektedir. Bilgi kutucukları yaratıkların adına göre alfabetik (İngilizce) olarak düzenlenmiştir.

## MAYMUN

Orta hayvangel, bakiş açışız

Zırh Seviyesi 12

Can Puanı 19 (3x8 + 6)

Hızı 12 m., tırmanma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Beceriler Atletizm +5, Algi +3

Duyular edilgen Algi +13

Diller ----

Zorluk 1/2 (100 DP)

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Maymun, yumruklarıyla iki saldırı yapar.

**Yumruk.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef.

Isabet: 6 (12x + 3) sersemletici zarar.

**Taş.** Mesafeli Silahlı Saldırısı: Saldırıya +5, mesafe 10/20 m., bir hedef.

Isabet: 6 (12x + 3) sersemletici zarar.

## UYANIK ÇALI

Küçük bitki, bakiş açışız

Zırh Seviyesi 9

Can Puanı 10 (3x5)

Hızı 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
3 (-4)	8 (-1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	6 (-2)

Zarar Hassasiyetleri ateş

Zarar Dirençleri delici

Duyular edilgen Algi 10

Diller yaratıcısının bildiği bir dil

Zorluk 0 (10 DP)

**Sahte Görünüm.** Çalı hareketsizken normal bir çalidan ayırt edilemez.

## EYLEMLER

**Tırmık.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırıya +1, erim 2 m., bir hedef.

Isabet: 1 (1x4 - 1) kesici zarar.

Bir **uyanık çalı**, **uyandır** büyüsü veya ona benzer bir büyü tarafından bilinç ve hareket verilmiş olan sıradan bir çalıdır.

## UYANIK AĞAÇ

Kocaman bitki, bakiş açışız

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)

Can Puanı 59 (7x12 + 14)

Hızı 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Zarar Hassasiyetleri ateş

Zarar Dirençleri sersemletici, delici

Duyular edilgen Algi 10

Diller yaratıcısının bildiği bir dil

Zorluk 2 (450 DP)

**Sahte Görünüm.** Ağaç hareketsizken normal bir çalidan ayırt edilemez.

## EYLEMLER

**Darbe.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırıya +6, erim 4 m., bir hedef.

Isabet: 14 (3x6 + 4) sersemletici zarar.

Bir **uyanık ağaç**, **uyandır** büyüsü veya ona benzer bir büyü tarafından bilinç ve hareket verilmiş olan sıradan bir ağaçtır.

## BALTA GAGA

Büyük hayvangel, bakiş açışız

Zırh Seviyesi 11

Can Puanı 19 (3x10 + 3)

Hızı 50

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Duyular edilgen Algi 10

Diller ----

Zorluk 1/4 (50 DP)

## EYLEMLER

**Gaga.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef.

Isabet: 6 (1x8 + 2) kesici zarar.

**Balta gaga**, uzun, kuyruksuz, güçlü bacaklara sahip ve ağır, kamaya benzer gagası olan bir kuştur. Huysuz bir doğası vardır ve yakınına gelen tüm yabancılara saldırıma meyillidir.

## BAŞKA HAYVANLAR

Bu boyuttaki bir kitabın, senin Z&E maceranın geçtiği dünyada bulunan tüm hayvanlara ait puan ve bilgileri içermesi imkânsızdır. Bununla beraber burada gösterilen bir hayvana ait bilgileri kolayca başka bir hayvana uyarlayabilirsin. Örneğin, pantere ait bilgileri jaguar için, dev keçiye ait bilgileri bizon için ve şahine ait bilgileri doğan için kullanabilirsin.

## BABUN

Küçük hayvancılık, bakış açısı

Zırh Seviyesi 12  
Can Puanı 3 (126)  
Hızı 12 m., brmanma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Duyular edilgen Algi 11  
Diller -----  
Zorluk 0 (10 DP)

**Sürü Taktikleri.** Babunun en az bir mütefakinin hedef yaratığın en fazla 2 metre uzağında olduğu ve bu mütefakin güçsüz olmadığı durumlarda, babunun hedef yaratığa yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

## EYLEMLER

**Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +1, erim 2 m., bir hedef. İsbet: 1 (124 - 1) delici zarar.

## PORSUK

Minik hayvancılık, bakış açısı

Zırh Seviyesi 10  
Can Puanı 3 (124 + 1)  
Hızı 8 m., kazma 2 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
4 (-3)	11 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Duyular karagörü 12 m., edilgen Algi 11.  
Diller -----  
Zorluk 0 (10 DP)

**Güçlü Koklama.** Porsuğun, kokuya dayalı Bilgelik (Algi) kontrollerinde avantajı vardır.

## EYLEMLER

**Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +2, erim 2 m., bir hedef. İsbet: 1 delici zarar.

## YARASA

Minik hayvancılık, bakış açısı

Zırh Seviyesi 12  
Can Puanı 1 (124 - 1)  
Hızı 2 m., uçma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
2 (-4)	15 (+2)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Duyular körgörü 24 m., edilgen Algi 11  
Diller -----  
Zorluk 0 (10 DP)

**Ekolokasyon (Biyosonar).** Sağır olmuşken yarasanın körgörü yoktur

**Güçlü Duyma.** Yarasanın, duymaya dayalı Bilgelik (Algi) kontrollerinde avantajı vardır.

## EYLEMLER

**Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +0, erim 2 m., bir yaratık. İsbet: 1 delici zarar.

## KARA AYI

Orta hayvancılık, bakış açısı

Zırh Seviyesi 11 (doğal zırh)  
Can Puanı 19 (328 + 6)  
Hızı 16 m., brmanma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Beceriler Algi +3  
Duyular edilgen Algi 13  
Diller -----  
Zorluk 1/2 (100 DP)

**Güçlü Koklama.** Aynın, koklamaya dayalı Bilgelik (Algi) kontrollerinde avantajı vardır.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Ayı, biri pençeleriyle diğeri de ısırganlıkla olmak üzere iki saldırı yapar.

**Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. İsbet: 5 (126 + 2) delici zarar.

**Pençeler. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +4, erim 2m., bir hedef. İsbet: 7 (224 + 2) kesici zarar.

## KIPAN KÖPEK

Orta perisel, adli iyi

Zırh Seviyesi 13  
Can Puanı 22 (428 + 4)  
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Beceriler Algi +3, Gizlilik +5  
Duyular edilgen Algi 13  
Diller Kipan Köpek, Periceyi anlar ama konuşamaz.  
Zorluk 1/4 (50 DP)

**Güçlü Duyma ve Koklama.** Köpeğin, duymaya veya koklamaya dayalı Bilgelik (Algi)kontrollerinde avantajı vardır.

## EYLEMLER

**Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. İsbet: 4 (126 + 1) delici zarar.

**İşinlanma (Yenilenen 4-6).** Köpek, gıdıldığı veya taşıdığı ekipmanın tümüyle beraber görebildiği, boş ve kendisinden en fazla 16 m. uzaklıkta olan bir alana büyüü olarak işinlanır. İşinlanmadan önce veya sonra bir ısırık saldırısı yapabilir.

Kipan köpek adını, bir anda ortaya çıkıp kaybolma yeteneğinden alır. Bu özelliği zarar görmeksizin hedefine saldırmasına imkân tanır. Kipan köpekler kıran hayvanlara karşı uzun zamandan beri büyük bir nefret besler ve gördükleri yerde onlara saldırırlar.

## KAN ŞAHİNİ

*Küçük hayvangel, bakiş açısı*

Zırh Seviyesi 12

Can Puanı 7 (2z6)

Hızı 4 m., uçuş 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
6 (-2)	14 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

Beceriler Algı +4

Duyular edilgen Algı 14

Diller ----

Zorluk 1/8 (25 DP)

**Güçlü Görme.** Şahinin, görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

**Sürü Taktikleri.** Şahinin en az bir müttefinin hedef yaratığın en fazla 2 metre uzağında olduğu ve bu müttefinin güçsüz olmadığı durumlarda, şahinin hedef yaratığa yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

### EYLEMLER

**Gaga. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +4, erim 2m., bir hedef. İsbet: 4 (1z4 + 2) delici zarar.

Adını kızıl tüyleri ve vahşi doğasında alan **kan şahini** hançere benzeye gagasını avına saplayarak neredeyse tüm hayvanlara korkusuzca saldırır. Kan şahinleri büyük gruplar halinde uçarlar ve avlarını bir sürü olarak ele geçirirler.



KIPAN KOPEK

## YABAN DOMUZU

*Orta hayvangel, bakiş açısı*

Zırh Seviyesi 11 (doğal zırh)

Can Puanı 11 (2z8 + 2)

Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	9 (-1)	5 (-3)

Duyular edilgen Algı 9

Diller ----

Zorluk 1/4 (50 DP)

**Hücum.** Eğer yaban domuzu, bir hedefe doğru en az 8 metre düz bir çizgide ilerlese ve bunun ardından aynı (kendisi) sırasında, hedefe dışarıyla saldırı yaparsa hedef fazladan 3 (1z6) kesici zarar alır. Eğer hedef bir yaratıksa GS 11 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devilmelidir.

**Amonsız (Yaban Domuzu, Uzun veya Kısa bir malayı bitirdiğinde yenilir).** Yaban domuzu, can puanını 0'a düşürecek bir saldırıya maruz kalırsa ve bu saldırı 7 puan veya daha az zarar verirse 0 yerine 1 can puanına düşer.

### EYLEMLER

**Dişler. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +3, erim 2 m., bir hedef. İsbet: 4 (1z6 + 1) kesici zarar.

## BOZAYI

*Büyük hayvangel, bakiş açısı*

Zırh Seviyesi 11 (doğal zırh)

Can Puanı 34 (4z10 + 12)

Hızı 16 m., tırmanma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	7 (-2)

Beceriler Algı +3

Duyular edilgen Algı 13

Diller ----

Zorluk 1 (200 DP)

**Güçlü Koklama.** Aynın, koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

### EYLEMLER

**Çoktusaldırı.** Ayı biri pençeleriyle diğeri de ısırığıyla olmak üzere iki saldırı yapar.

**Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +6, erim 2 m., bir hedef. İsbet: 8 (1z8 + 4) delici zarar.

**Pençeler. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +6, erim 2 m., bir hedef. İsbet: 11 (2z6 + 4) kesici zarar.



## DEVE

*Büyük hayvangil, bakış açısız*

Zırh Seviyesi 9

Can Puanı 15 (2z10 + 4)

Hızı 50 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	8 (-1)	14 (+2)	2 (-4)	8 (-1)	5 (-3)

Duyular edilgen Algı 9

Diller ----

Zorluk 1/8 (25 DP)

## EYLEMLER

*Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef.  
*Isabet:* 2 (1z4) sersemletici zarar.

## KEDİ

*Minik hayvangil, bakış açısız*

Zırh Seviyesi 12

Can Puanı 2 (1z4)

Hızı 16 m., tırmanma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
3 (-4)	15 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Beceriler Algı +3, Gizlilik +4

Duyular edilgen Algı 13

Diller ----

Zorluk 0 (10 DP)

*Güçlü Koklama.* Kedinin, koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

## EYLEMLER

*Pençeler. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +0, erim 2 m., bir hedef.  
*Isabet:* 1 kesici zarar.

## BOA YILANI

*Büyük hayvangil, bakış açısız*

Zırh Seviyesi 12

Can Puanı 13 (2z10 + 2)

Hızı 12 m., yüzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Duyular körgörüşü 4 m., edilgen Algı 10

Diller ----

Zorluk 1/4 (50 DP)

## EYLEMLER

*Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir yaratık.  
*Isabet:* 5 (1z6 + 2) delici zarar.

*Boğma. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir yaratık.  
*Isabet:* 6 (1z8 + 2) sersemletici zarar ve hedef yakalanmıştır (kurtulmak için GS 14). Yakalanma sona erinceye değin yaratığın durumu kısıtlanmıştır ve yılan başka bir hedefi boğamaz.

## YENGEÇ

*Minik hayvangil, bakış açısız*

Zırh Seviyesi 11 (doğal zırh)

Can Puanı 2 (1z4)

Hızı 8 m., yüzme 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
2 (-4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (-5)	8 (-1)	2 (-4)

Beceriler Gizlilik +2

Duyular körgörüşü 12 m., edilgen Algı 9

Diller ----

Zorluk 0 (10 DP)

*Yüzergezer.* Yengeç suyu ve havayı soluyabilir.

## EYLEMLER

*Pençe. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +0, erim 2 m., bir hedef.  
*Isabet:* 1 sersemletici zarar.

## TİMSAH

*Büyük hayvangil, bakış açısız*

Zırh Seviyesi 12 (doğal zırh)

Can Puanı 19 (3z10 + 3)

Hızı 8 m., yüzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Beceriler Gizlilik +2

Duyular edilgen Algı 10

Diller ----

Zorluk 1/2 (100 DP)

*Nefesi Tutma.* Timsah, 15 dakika boyunca nefesini tutabilir.

## EYLEMLER

*Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir yaratık.  
*Isabet:* 7 (1z10 + 1) delici zarar ve hedef yakalanmıştır (kurtulmak için GS 12). Yakalanma sona erinceye değin hedefin durumu kısıtlanmıştır ve timsah başka bir hedefi ısırılmaz.

## ÖLÜM KÖPEĞİ

Orta canavarımsı, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 12

Can Puanı 39 (6z8 + 12)

Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	3 (-4)	13 (+1)	6 (-2)

Beceriler Algı +5, Gizlilik +4

Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 15

Diller -----

Zorluk 1 (200 DP)

*İki-Başlı.* Köpeğin Bilgelik (Algı) kontrollerinde ve kör olmaya, tıslımlanmaya, sağır olmaya, korkmaya, afallamaya veya bilincini kaybetmeye karşı yapacağı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Köpek iki ısırık saldırısı yapar.

*Isırık.* Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z6 + 2) delici zarar. Hedef bir yaratıkla zehirlenmeye karşı GS 12 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı ya da hastalık tedavisi edilinceye değin hastalanmalıdır. Geçen her 24 saatte, yaratık bu kurtulma kontrolünü tekrarlama, başarısız olması halinde en yüksek can puanı (can puan üst sınırı) 5 (1z10) azalmalıdır. Bu azalma, hastalık tedavisi edilinceye değin sürer. Eğer hastalık en yüksek can puanını 0'a düşürürse yaratık ölür.

**Ölüm köpeği** boş ovalarda, çöllerde ve Karanlıkaltı'nda dolanan, çirkin, iki-başlı bir av köpeğidir. Öfke, ölüm köpeğinin kalbinde yanar ve insanımsı etine duyduğu açlık gezginlere ve kâşiflere saldırmasını sağlar. Ölüm köpeğinin salyası, kurbanının etinin yavaşça çürütüp kemiklerinden ayrılmasına neden olan kötü bir hastalık taşıyıcıdır.



ÖLÜM KÖPEĞİ

## GEYİK

Orta hayvangelil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 13

Can Puanı 4 (1z8)

Hızı 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
11 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

Duyular edilgen Algı 12

Diller -----

Zorluk 0 (10 DP)

### EYLEMLER

*Isırık.* Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +2, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 2 (1z4) delici zarar.

## DEHŞETLİ KURT

Büyük hayvangelil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)

Can Puanı 37 (5z10 + 10)

Hızı 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Beceriler Algı +3, Gizlilik +4

Duyular edilgen Algı 13

Diller -----

Zorluk 1 (200 DP)

**Güçlü Duyma ve Koklama.** Kurdun, duymaya ve koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

**Sürü Taktikleri.** Kurdun en az bir müteffikinin hedef yaratığın en fazla 2 metre uzağında olduğu ve müteffikin güçsüz olmadığı durumlarda, kurdun hedef yaratığa yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

### EYLEMLER

*Isırık.* Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 10 (2z6 + 3) delici zarar. Hedef bir yaratıkla GS 13 GÜÇ kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir.

## ÇEKİM (KOŞUM) ATI

Büyük hayvangelil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 10

Can Puanı 19 (3z10 + 3)

Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

Duyular edilgen Algı 10

Diller -----

Zorluk 1/4 (40 DP)

### EYLEMLER

*Taynaklar.* Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 9 (2z4 + 4) sersemletici zarar.

## KARTAL

*Kuşuk hayvangel, bakış açısı*

Zırh Seviyesi 12

Can Puanı 3 (126)

Hızı 4 m., uçuş 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	2 (-4)	14 (+2)	7 (-2)

Beceriler Algi +4

Duyular edilgen Algi 14

Diller ----

Zorluk 0 (10 DP)

**Güçlü Görme.** Kartalın, görmeye dayalı Bilgelik (Algi) kontrollerinde avantajı vardır.

## EYLEMLER

**Pençeler.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (124 + 2) kesici zarar.

## FİL

*Kocaman hayvangel, bakış açısı*

Zırh Seviyesi 12 (doğal zırh)

Can Puanı 76 (8212 + 24)

Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
22 (+6)	9 (-1)	17 (+3)	3 (-4)	11 (+0)	6 (-2)

Duyular edilgen Algi 10

Diller ----

Zorluk 4 (1.100 DP)

**Tepe Hücumu.** Eğer fil, bir hedefe, aynı (kendil) sırasında dişleriyle saldırı yapmadan önce en az 8 metre düz bir çizgide ilerlerse hedef GS 12 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir. Hedef yere devrilirse fil bonus eylemini kullanarak ona karşı bir tepemele saldırısı yapabilir.

## EYLEMLER

**Dişler.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +8, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 19 (328 + 6) delici zarar.

**Tepemele.** *Yakın Dövüş Saldırısı Silahı:* Saldırıya +8, erim 2 m., bir yere düşmüş hedef. *İsabet:* 22 (3210 + 6) sersemletici zarar.

## KANADA GEYİĞİ

*Büyük hayvangel, bakış açısı*

Zırh Seviyesi 10

Can Puanı 13 (2210 + 2)

Hızı 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

Duyular edilgen Algi 10

Diller ----

Zorluk 1/4 (50 DP)

**Hücum.** Eğer geyik, bir hedefe doğru en az 8 metre düz bir çizgide ilerlese ve bunun ardından aynı (kendil) sırasında, hedefe boynuzlarıyla saldırı yaparsa hedef fazladan 7 (226) zarar alır. Eğer hedef bir yaratıksa GS 13 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir.

## EYLEMLER

**Boynuzlar.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 6 (126 + 3) sersemletici zarar.

**Toynaklar.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 8 (224 + 3) sersemletici zarar.

## UÇAN YILAN

*Minik hayvangel, bakış açısı*

Zırh Seviyesi 14

Can Puanı 5 (224)

Hızı 12 m., uçuş 24 m., yüzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
4 (-3)	18 (+4)	11 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Duyular körgörüğü 4 m., edilgen Algi 11

Diller ----

Zorluk 1/8 (25 DP)

**Rüzgâr Gibi Geçti.** Yılan, bir düşmanın eriminden uçararak çıktığında hiçbir saldırı fırsatını tetikletmez.

## EYLEMLER

**Isırık.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 1 delici zarar ve 7 (324) zehir zararı.

**Uçan yılan** eski ve uzak ormanlarda bulunan parlak renkli, kanatlı bir yılan türüdür. Kabile halinde yaşayanlar veya çeşitli tarikat üyeleri bu yılanları bazen, gövdelerine sardıkları parşömenler ile kendi aralarında mesajlaşmak için evcilletirirler.

## KURBAĞA

*Minik hayvangel, bakış açısı*

Zırh Seviyesi 11

Can Puanı 1 (124 - 1)

Hızı 8 m., yüzme 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
1 (-5)	13 (+1)	8 (-1)	1 (-5)	8 (-1)	3 (-4)

Beceriler Algi +1, Gizlilik +3

Duyular karagörüğü 12 m., edilgen Algi 11

Diller ----

Zorluk 0 (0 DP)

**Yüzgezer.** Kurbağa, suyu ve havayı soluyabilir.

**Durarak Uzun Atlama.** Hareketinin (yürüyüşünün) bir parçası olarak ve koşarak başlamak gerek duymaksızın kurbağa, 4 metre ileriye ve 2 metre yukarıya zıplayabilir.

**Kurbağanın** herhangi bir saldırısı yoktur. Küçük böceklerle beslenir ve genellikle su yakınlarında, ağaçlarda veya yer altında yaşar.



## DEV MAYMUN

Kocaman hayvangil, bakış açısı

Zırh Seviyesi 12

Can Puanı 157 (15x12 + 60)

Hızı 16 m., tırmanma 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
23 (+6)	14 (+2)	18 (+4)	7 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Beceriler Atletizm +9, Algı +4

Duyular edilgen Algı 14

Diller ----

Zorluk 7 (2.900 DP)

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Maymun, yumruklarıyla iki saldırı yapar.

**Yumruk.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +9, erim 4 m., bir hedef.

İsabet: 22 (3x10 + 6) sersemlatici zarar.

**Taş.** Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırısı +9, mesafe 20/40 m., bir hedef.

İsabet: 30 (7x6 + 6) sersemlatici zarar.

## DEV PORSUK

Orta hayvangil, bakış açısı

Zırh Seviyesi 10

Can Puanı 13 (2x8 + 4)

Hızı 12 m., kazma 4 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Duyular karagörü 12 m., edilgen Algı 11

Diller ----

Zorluk 1/4 (50 DP)

**Güçlü Koklama.** Porsuğun, koklamaya dayalı Bilgelik (Algı)

kontrollerinde avantajı vardır.

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Porsuk iki saldırı yapar: Biri ısırığıyla diğeri pençeleriyle.

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +3 erim 2 m., bir hedef.

İsabet: 4 (1x6 + 1) delici zarar.

**Pençeler.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +3, erim 2 m., bir hedef.

İsabet: 6 (2x4 + 1) kesici zarar.

## DEV YARASA

Büyük hayvangil, bakış açısı

Zırh Seviyesi 13

Can Puanı 22 (4x10)

Hızı 4 m., uçuş 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Duyular körgörü 24 m., edilgen Algı 11

Diller ----

Zorluk 1/4 (50 DP)

**Ekolokasyon (Biyosonar).** Sağırken yarasa körgörüşünü kullanamaz.

**Güçlü Duyuma.** Yarasanın duymaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

### EYLEMLER

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m., bir yaratık.

İsabet: 5 (1x6 + 2) delici zarar.

## DEV YABAN DOMUZU

Büyük hayvangil, bakış açısı

Zırh Seviyesi 12 (doğal zırh)

Can Puanı 42 (5x10 + 25)

Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	7 (-2)	5 (-3)

Duyular edilgen Algı 8

Diller ----

Zorluk 2 (450 DP)

**Hücum.** Eğer yaban domuzu, bir hedefe doğru en az 8 metre düz bir çizgide ilerlese ve bunun ardından aynı (kendini) sırasında, hedefe dişleriyle saldırı yaparsa hedef fazladan 7 (2x6) kesici zarar alır. Eğer hedef bir yaratıksa GS 13 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir.

**Amansız (Yaban Domuzu, Uzun veya Kısa bir Molayı bitirdiğinde yenilenir).** Yaban domuzu, can puanını O'a düşürecek bir saldırıya maruz kalırsa ve bu saldırı 10 puan veya daha az zarar verirse O yerine 1 can puanına düşer.

### EYLEMLER

**Dişler.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +5, erim 2 m., bir hedef.

İsabet: 10 (2x6 + 3) kesici zarar.

## DEV ÇIYAN

Küçük hayvangil, bakış açısı

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)

Can Puanı 4 (1x6 - 1)

Hızı 12 m., tırmanma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
5 (-3)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	7 (-2)	3 (-4)

Duyular körgörü 12 m., edilgen Algı 8

Diller ----

Zorluk 1/4 (50 DP)

### EYLEMLER

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m., bir yaratık.

İsabet: 4 (1x4 + 2) delici zarar ve hedef GS 11 Bünye kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da 10 (3x6) zehir zararı almalıdır. Zehir hedefe 0 can puanına düşürürse, hedef sonradan can puanı kazansa dahi, hedefin durumu stabildir ama 1 saatliğine zehirlenmiştir ve bu şekilde zehirlenmişken felç olmuştur.

## DEV BOA YILANI

Kocaman hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12

Can Puanı 60 (8x12 + 8)

Hızı 12 m., yüzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Beceriler Algi +2

Duyular körgörü 4 m., edilgen Algi 12

Diller ----

Zorluk 2 (450 DP)

### EYLEMLER

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +6, erim 4 m., bir yaratık. Isabet: 11 (2x6 + 4) delici zarar.

**Boğma.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +6, erim 2 m., bir yaratık. Isabet: 13 (2x8 + 4) seremletici zarar ve hedef yakalanmıştır (kurtulmak için GS 16). Yakalanma sona erinceye değin yaratığın durumu kısıtlanmıştır ve yılan başka bir hedefi boğamaz.

## DEV YENGEÇ

Orta hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)

Can Puanı 13 (3x8)

Hızı 12 m., yüzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
13 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (-5)	9 (-1)	3 (-4)

Beceriler Gizlilik +4

Duyular körgörü 12 m., edilgen Algi 9

Diller ----

Zorluk 1/8 (25 DP)

**Yüzgezer.** Yengeç suyu ve hayavı soluyabilir.

### EYLEMLER

**Pençe.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +3, erim 2 m., bir hedef. Isabet: 4 (1x6 + 1) seremletici zarar ve hedef yakalanmıştır (kurtulmak için GS 11). Yengecin iki pençesi vardır, her biri sadece bir hedef yakalayabilir.



DEV KARTAL

## DEV TİMSAH

Kocaman hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)

Can Puanı 85 (9x12 + 27)

Hızı 12 m., yüzme 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
21 (+5)	9 (-1)	17 (+3)	2 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

Beceriler Gizlilik +5

Duyular edilgen Algi 10

Diller ----

Zorluk 5 (1.800 DP)

**Nefesi Tutma.** Timsah, 30 dakika boyunca nefesini tutabilir.

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Timsah iki saldırı yapar: Biri ısırganıyla diğeri kuyruğuyla.

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +8, erim 2 m., bir hedef. Isabet: 21 (3x10 + 5) delici zarar ve hedef yakalanmıştır (kurtulmak için GS 16). Yakalanma sona erinceye değin hedefin durumu kısıtlanmıştır ve timsah başka bir hedefi ısıramaz.

**Kuyruk.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +8, erim 4 m., timsah tarafından yakalanmamış bir hedef. Isabet: 14 (2x8 + 5) seremletici zarar. Eğer hedef bir yaratıksa GS 16 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir.

## DEV KARTAL

Büyük hayvangil, taraflı iy

Zırh Seviyesi 13

Can Puanı 26 (4x10 + 4)

Hızı 4 m., uçuş 32 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)

Beceriler Algi +4

Duyular edilgen Algi 14

Diller Dev Kartal, Ortak Lisani ve Vinali anlayabilir ama konuşamaz

Zorluk 1 (200 DP)

**Güçlü Görme.** Kartalın, görmeye dayalı Bilgelik (Algi) kontrollerinde avantajı vardır.

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Kartal iki saldırı yapar: Biri gagasıyla, diğeri pençeleriyle.

**Gaga.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +5, erim 2 m., bir hedef.

Isabet: 6 (1x6 + 3) delici zarar.

**Pençeler.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +5, erim 2 m., bir hedef.

Isabet: 10 (2x6 + 3) kesici zarar

**Dev kartal,** kendine ait bir dili olan ve Ortak Lisani söylenenleri de anlayabilen soylu bir yaratıktır. Eşleşmiş bir çift dev kartal yuvasında dört taneye kadar yumurta veya yavru bulunabilir (yavruları normal kartal olarak değerlendirir).



## DEV KANADA GEYİÇİ

Kocaman hayvangel, bakış açısı

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)

Can Puanı 42 (5x12 + 10)

Hızı 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	7 (-2)	14 (+2)	10 (+0)

Beceriler Algı +4

Duyular edilgen Algı 14

Diller Dev Kanada Geyiği Ortak Lisanı, Elfgeyi ve Pericyei anlar ama konuşamaz

Zorluk 2 (450 DP)

**Hücum.** Eğer geyik, bir hedefe doğru en az 8 metre düz bir çizgide ilerlerse ve bunun ardından aynı (kendisi) sırasında, hedefe boynuzlarıyla saldırı yaparsa hedef fazladan 7 (2x6) zarar alır. Eğer hedef bir yaratıksa GS 14 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir.

### EYLEMLER

**Boynuzlar.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +6, erim 4 m., bir hedef. *İsabet:* 11 (2x6 + 4) sersemletici zarar.

**Taynaklar.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +6, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 22 (4x8 + 4) sersemletici zarar.

Görkemli dev geyik, ortaya çıkışı bir kralın doğumu gibi önemli olayların alameti olarak algılanmasına neden olacak kadar nadir görülür. Efsaneler, Asil Alem'i ziyaret ederken dev geyik biçimine bürünen ilahlardan bahseder. Bunun dolayı pek çok kültürde bu yaratıkları avlamak ilahi öfkeyi davet etmek anlamına gelmektedir.

## DEV ATEŞ BÖCEĞİ

Küçük hayvangel, bakış açısı

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)

Can Puanı 4 (1x6 - 1)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
8 (-1)	10 (+0)	12 (+1)	1 (-5)	7 (-2)	3 (-4)

Duyular körgörü 12 m., edilgen Algı 8

Diller ----

Zorluk 0 (10 DP)

**Aydınlatma.** Ateş böceği 4 metre yarıçapındaki bir alanı parlak ışıkla ve bunun ötesindeki 4 metrelik alanı da alacakaranlık ile aydınlatır.

### EYLEMLER

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +1, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 2 (1x6 - 1) kesici zarar.

Dev ateş böceği, adını içeren bir çift parlayan bezden alan gecelik bir yaratıktır. Madenciler ve maceracılar bu yaratıkları değerli bulur çünkü bir dev ateş böceğinin bezleri, böcek öldükten 1x6 gün sonraya kadar ışık vermeye devam eder. Dev ateş böceklerine en çok yer altında ve karanlık ormanlarda rastlanır.

## DEV KURBAĞA

Orta hayvangel, bakış açısı

Zırh Seviyesi 11

Can Puanı 18 (4x8)

Hızı 12 m., yüzmeye 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
12 (+1)	13 (+1)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Beceriler Algı +2, Gizlilik +3

Duyular karagörü 12 m., edilgen Algı 12

Diller ----

Zorluk 1/4 (50 DP)

**Yüzgezer.** Kurbağa, suyu ve havayı soluyabilir

**Durarak Uzun Atlama.** Koşarak başlasın veya başlasın, kurbağanın ileriye doğru uzun atlaması 8 metre ve yukarıya doğru uzun atlaması da 4 metredir.

### EYLEMLER

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +3, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1x6 + 1) delici zarar ve hedef yakalanmıştır (kurtulmak için GS 11). Yakalanma sona erinceye değin hedefin durumu kısıtlanmıştır ve kurbağa başka bir hedefi ısıramaz.

**Yutma.** Kurbağa, yakalamış olduğu Küçük veya daha küçük boyutlu bir hedefe karşı ısırık saldırısı yapar. Eğer saldırı isabet olursa hedef yutulur ve yakalanma sona erer. Yutulan hedef kör olmuştur ve kısıtlanmıştır, kurbağanın dışından gelecek saldırılara ve diğer etkilere karşı tam siperi vardır ve kurbağanın her sırasının başında 5 (2x4) asit zararı alır. Kurbağanın midesinde sadece bir hedef bulunabilir.

Eğer kurbağa ölürsa yutulan yaratık artık kısıtlanmış değildir ve hareketinin (yürüyüşünün) 2 metresini harcayarak yere devrilmiş durumda cesetten çıkabilir.



DEV ATEŞ BÖCEĞİ



## DEV KEÇİ

*Büyük hayvangel, bakış açısız*

**Zırh Seviyesi** 11 (doğal zırh)

**Can Puanı** 19 (3x10 + 3)

**Hızı** 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

**Duyular** edilgen Algı 11

**Diller** ----

**Zorluk** 1/2 (100 DP)

**Hücum.** Eğer keçi, bir hedefe doğru en az 8 metre düz bir çizgide ilerlerse ve bunun ardından aynı (kendi) sırasında, hedefe boynuzlarıyla saldırı yaparsa hedef fazladan 5 (2x4) sersemletici zarar alır. Eğer hedef bir yaratıksa GS 13 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir.

**Sağlam.** Keçi, onu yere devirecek etkilere karşı yapacağı Güç ve Çeviklik kurtulma kontrollerinde avantajla sahiptir.

## EYLEMLER

**Boynuzlar.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırısı +5, erim 2 m., bir hedef.

*İsabet:* 8 (2x4 + 3) sersemletici zarar.

## DEV SIRTLAN

*Büyük hayvangel, bakış açısız*

**Zırh Seviyesi** 12

**Can Puanı** 45 (6x10 + 12)

**Hızı** 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

**Beceriler** Algı +3

**Duyular** edilgen Algı 13

**Diller** ----

**Zorluk** 1 (200 DP)

**Vahşet.** Sirtlan, kendi sırasında bir yarattığı yakın dövüş silahı saldırısıyla 0 can puanına düşürüle hızının yarısı kadar ilerleyip bir ısırk saldırısı yapmak için bonus eylemini kullanabilir.

## EYLEMLER

**Isırık.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırısı +5, erim 2 m., bir hedef.

*İsabet:* 10 (2x6 + 3) delici zarar.

## DEV KERTENKELE

*Büyük hayvangel, bakış açısız*

**Zırh Seviyesi** 12 (doğal zırh)

**Can Puanı** 19 (3x10 + 3)

**Hızı** 12 m., tırmanma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

**Duyular** karagörü 12 m., edilgen Algı 10

**Diller** ----

**Zorluk** 1/4 (50 DP)

## EYLEMLER

**Isırık.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef.

*İsabet:* 6 (1x8 + 2) delici zarar.

**Dev kertenkele** binek veya çekim hayvanı olarak kullanılabilir.

Kelerhalk onları evcil hayvanlar olarak beslerken kara elfler, erceğeller ve diğer Karanlıkaltı sakinleri binek ve yük hayvanı olarak kullanırlar.

### AYRIT: DEV KERTENKELE ÖZELLİKLERİ

Bazı dev kertenkeleler aşağıdaki özelliklerden birine veya ikisine birden sahiptir

**Nefesi Tutma.** Kertenkele nefesini 15 dakika boyunca tutabilir (Bu özelliği bulunan bir kertenkelenin aynı zamanda 12 metre olan yuzme hızı vardır)

**Örümcek Ayağı.** Kertenkele baş aşağı halde tavanlar da dâhil olmak üzere yeternek kontrolü yapmaksızın zor yüzeylere tırmanabilir

## DEV AHTAPOT

*Büyük hayvangel, bakış açısız*

**Zırh Seviyesi** 11

**Can Puanı** 52 (8x10 + 8)

**Hızı** 4 m., yüzmeye 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	4 (-3)	10 (+0)	4 (-3)

**Beceriler** Algı +4, Gizlilik +5

**Duyular** karagörü 24 m., edilgen Algı 14

**Diller** ----

**Zorluk** 1 (200 DP)

**Nefesi Tutma.** Suyun dışındayken ahtapot nefesini 1 saat boyunca tutabilir.

**Su Altı Kamufajı.** Ahtapotun su altındayken yaptığı Çeviklik (Gizlilik) kontrollerinde avantajı vardır.

**Sunefesi.** Ahtapot sadece su altında soluyabilir.

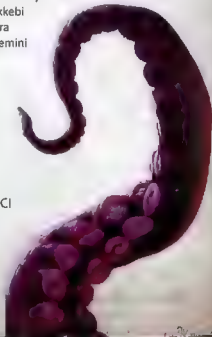
## EYLEMLER

**Dokunaçlar.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırısı +5, erim 6 m., bir hedef.

*İsabet:* 10 (2x6 + 3) sersemletici zarar. Hedef bir yaratıksa, yakalanmıştır (kurtulmak için GS 16). Yakalanma sona erinceye değin yaratığın durumu kısıtlanmıştır ve ahtapot başka bir hedef üzerinde dokunaçlarını kullanamaz.

**Mürekkap Bulutu (Ahtapot, Kısa veya Uzun bir Molayı bitirdiğinde yenilenir).** Ahtapot su altındaysa 8 metre yarıçaplı bir mürekkep bulutu ahtapotun etrafına yayılır. Bu alan 1 dakika boyunca çok engellidir. Güçlü bir akıntı bu mürekkebi dağıtabilir. Mürekkebi salgıladıktan sonra ahtapot bonus eylem olarak Koşma eylemini kullanabilir.

AHTAPOT DOKUNACI



## DEV BAYKUŞ

Büyük hayvangel, tarafsız

Zırh Seviyesi 12  
Can Puanı 19 (3x10 + 3)  
Hızı 2 m., uçma 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	13 (+1)	10 (+0)

Beceriler Algı +5, Gizlilik +4  
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 15  
Diller Dev Baykuş Ortak Lisansı, Elifçeyi ve Periceyi anlar ama konuşamaz  
Zorluk 1/4 (50 DP)

**Rüzgâr Gibi Geçti.** Baykuş, bir düşmanın eriminden uçararak çıktığında hiçbir saldırı fırsatını tetikletmez.

**Gülü Duyma ve Görmeye.** Baykuşun duymaya veya görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

### EYLEMLER

**Pençeler.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. İsalet: 8 (2z6 + 1) kesici zarar.

Dev baykuşlar sıklıkla periseller ve diğer peri yaratıklarla arkadaş olurlar ve yaşadıkları ormanların koruyucularıdır.

## DEV ZEHİRLİ YILAN

Orta hayvangel, bakiş açısı

Zırh Seviyesi 14  
Can Puanı 11 (2z8 + 2)  
Hızı 12 m., yüme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Beceriler Algı +2  
Duyular körgörü 4 m., edilgen Algı 12  
Diller ----  
Zorluk 1/4 (50 DP)

### EYLEMLER

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırıya +6, erim 4 m., bir hedef. İsalet: 6 (1z4 + 4) delici zarar ve hedef GS 11 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olursa 10 (3z6) zehir zararı, başarılı olursa verilen zararın yansını almalıdır.

### AYRIT: HASTALIKLI DEV FARELER

Bazı dev fareler ısırıklarıyla bulaştırdıkları berbat bir hastalık taşıyıcı Hastalıkli bir dev farenin zorluk derecesi 1/8'dir (25 DP) ve normal ısırık saldırısı yerine aşağıdaki seçeneğe sahiptir.

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. İsalet: 4 (1z4 + 2) delici zarar. Hedef bir yaratıksa GS 10 Bünye kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da hastalık kapmalıdır. Hastalık tedavi edilinceye değin hedef, büyü yoluyla verilenler hariç olmak üzere can puanı kazanamaz ve hedefin en yüksek can puanı her 24 saatte 3 (1z6) azalır. Eğer hedefin en yüksek can puanı, bu hastalık nedeniyle 0'a düşerse hedef ölür.

## DUYURU

ŞEHİRDE DEV FARELER GÖRÜLMÜŞTÜR. BİR DEV FARE TARAFINDAN ISIRILAN HERKEŞİN TEDAVİ VE DUA İÇİN BİR TAPINAKI ZİYARET ETMESİ GEREKMEKTEDİR.

BUNDAN BÖYLE ŞEHİR YÖNETİMİ ŞEHİR SINIRLARI İÇİNDE AVLANAN HER DEV FARE İÇİN BİR GÜMÜŞ PARA ÖDEME YAPMAKTADIR. ÖDÜLÜ ALMAK İÇİN KANTİ, ÖĞLEN VE GÜN BATIMI ARASINDA, RİHTİMDEKİ ŞEHİR BEKÇİLERİ YUZAŞINA TESLİM EDİLMELİDİR.

## DEV FARE

Küçük hayvangel, bakiş açısı

Zırh Seviyesi 12  
Can Puanı 7 (2z6)  
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
7 (-2)	15 (+2)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Duyular karagörü 24 m., edilgen Algı 10  
Diller ----  
Zorluk 1/8 (25 DP)

**Gülü Koklama.** Farenin, koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

**Sürü Taktikleri.** Farenin en az bir müttefikinin hedef yaratığının en fazla 2 metre uzağına olduğu ve bu müttefikin güçsüz olmadığı durumlarda, farenin hedef yaratığı yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

### EYLEMLER

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. İsalet: 4 (1z4 + 2) delici zarar.

## DEV AKREP

Büyük hayvangel, bakiş açısı

Zırh Seviyesi 15 (doğal zırh)  
Can Puanı 52 (7z10 + 14)  
Hızı 15 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	1 (-5)	9 (-1)	3 (-4)

Duyular körgörü 24 m., edilgen Algı 9  
Diller ----  
Zorluk 3 (700 DP)

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Akrep üç saldırı yapar: İki serpençeleriyle ve biri iğnesiyle.

**Pençe.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. İsalet: 6 (1z8 + 2) sersemletici zarar ve hedef yakalanmıştır (kurtulmak için GS 12). Akrebin iki pençesi vardır, her biri sadece bir hedef yakalayabilir.

**İğne.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırıya +4, erim 2 m., bir yaratık. İsalet: 7 (1z10 + 2) sersemletici zarar ve hedef GS 12 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olursa 22 (4z10) zehir zararı, başarılı olursa verilen zararın yansını almalıdır.

## DEV DENİZATI

Büyük hayvancılık, bakış açısı

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)

Can Puanı 16 (3x10)

Hızı 0 m., yüzmeye 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
12 (-1)	15 (+2)	11 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Duyular edilgen Algı 11

Diller ----

Zorluk 1/2 (100 DP)

**Hücum.** Eğer denizati, bir hedefe doğru en az 8 metre düz bir çizgide ilerlese ve bunun ardından aynı (kendisi) sırasında, hedefe boynuzlarıyla saldırı yaparsa hedef fazladan 7 (2x6) sersemlerici zarar alır. Eğer hedef bir yaratıksa GS 11 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir.

**Sunefesi.** Denizati sadece su altında soluyabilir.

## EYLEMLER

**Boynuzlar.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +3, erim 2 m., bir hedef. *Isabet:* 4 (1x6 + 1) sersemlerici zarar.

Daha küçük soydaşları gibi **dev denizatları** ince uzun bedenli ve kıvrık kuyruklu, utangaç, renkli balıklardır. Sucul elfler onları binek olarak eğitirler.

## DEV KÖPEK BALIĞI

Kocaman hayvancılık, bakış açısı

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)

Can Puanı 126 (11x12 + 55)

Hızı 0 m., yüzmeye 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
23 (+6)	11 (+0)	21 (+5)	1 (-5)	10 (+0)	5 (-3)

Beceriler Algı +3

Duyular körgörü 24 m., edilgen Algı 13

Diller ----

Zorluk 5 (1.800 DP)

**Kan Cinneti.** Köpek balığının, can puanlarının hepsine sahip olmayan bir yaratığa karşı yaptığı yakın dövüş silahı saldırısında avantajı vardır.

**Sunefesi.** Köpek balığı sadece su altında soluyabilir.

## EYLEMLER

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +9, erim 2 m., bir hedef. *Isabet:* 22 (3x10 + 6) delici zarar.

**Dev köpek balığı** 12 metre uzunluktadır ve normal şartlar altında derin okyanuslarda bulunur. Tamamen kurtusuzdur, balinalar ve gemiler de dâhil olmak üzere yoluna çıkan her şeye saldırır.

## DEV ÖRÜMCEK

Büyük hayvancılık, bakış açısı

Zırh Seviyesi 14 (doğal zırh)

Can Puanı 26 (4x10 + 4)

Hızı 12 m., tırmanma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

Beceriler Gizlilik +7

Duyular körgörü 4 m., karagörü 24 m., edilgen Algı 10

Diller ----

Zorluk 1 (200 DP)

**Örümcek Ayağı.** Örümcek baş aşağı halde tavanlar da dâhil olmak üzere yetenek kontrolü yapmaksızın zor yüzeylere tırmanabilir.

**Ağ Hissi.** Örümcek bir ağla temas halindeyken aynı ağla temas halinde olan herhangi bir başka yaratığın tam yerini bilir.

**Ağ Yürüyüşü.** Örümcek, ağdan kaynaklanan hareket kısıtlamalarını yok sayar.

## EYLEMLER

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +5, erim 2 m., bir yaratık. *Isabet:* 7 (1x8 + 3) delici zarar ve hedef GS 11 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olursa 9 (2x8) zehir zararı, başarılı olursa verilen zararın yarısını almaktadır. Eğer bu zehir hedefi 0 can puanına düşürürse hedef stabildir ama can puanı kazansa dahi 1 saat boyunca zehirlenmiş olur ve bu şekilde zehirlenmiş durumu felçlidir.

**Ağ (Yenilenir 5-6).** Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırısı +5, mesafe 12/24 m., bir yaratık. *Isabet:* Hedef, ağa yapıştığı için kısıtlanır. Bir eylem olarak kısıtlanmış hedef GS 12 Güç kontrolü yapabilir ve başarılı olursa ağları parçalayarak kendini serbest bırakabilir. Ayrıca ağa saldırılabilir ve ağ yok edilebilir (ZS 10, CP 5, ateş zararına karşı hassasiyeti; sersemlerici, zehir ve zihinsel zarara karşı bağışıklığı vardır)

Avını tuzağına düşürmek için **dev örümcek** özenli ağlar yapar veya karnı bölgesinden yapışkan ağ iplikleri fırlatır. Dev örümcekler çoğunlukla yer altında bulunur, inlerini tavanlara veya karanlık yerlerdeki ağla kaplı yarıklarla yaparlar. Böyle inler genellikle önceki avları içinde bulunduran kozalarla doludur.

DEV ÖRÜMCEK





## DEV KARA KURBAĞASI

Büyük hayvancılık, bakış açısı

Zırh Seviyesi 11

Can Puanı 39 (3x10 + 6)

Hızı 8 m., yüzmeye 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Duyular karagörü 12 m., edilgen Algı 10

Diller —

Zorluk 1 (200 DP)

**Yüzgezer.** Kurbağa, havayı ve suyu soluyabilir.

**Durarak Uzun Atlama.** Koşarak başlasın veya başlansın, kurbağanın leriye doğru uzun atlaması 8 metre ve yukarıya doğru uzun atlaması da 4 metredir.

### EYLEMLER

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m. bir hedef.

**Isabet:** 7 (1x10 + 2) delici zarar ve 5 (1x10) zehir zararı ve hedef yakalanmıştır (kurtulmak için GS 13). Yakalanma sona erinceye değin hedefin durumu kısıtlanmıştır ve kurbağa başka bir hedefi isiramaz.

**Yutma.** Kurbağa, yakalamış olduğu Orta veya daha küçük boyutlu bir hedefe karşı ısırık saldırısı yapar. Eğer saldırı isabet olursa hedef yutulur ve yakalanma sona erer. Yutulan hedef kör olmuştur ve kısıtlanmıştır. Kurbağanın dışından gelecek saldırılara ve diğer etkilere karşı tam siperi vardır ve kurbağanın her sırasının başında 10 (3x6) asit zararı alır. Kurbağanın midesinde sadece bir hedef bulunabilir.

Eğer kurbağa ölürse yutulan yaratık artık kısıtlanmış değildir ve hareketinin (yürüyüşünün) 2 metresini harcayarak yere devrilmiş durumda cesetten çıkabilir.

## DEV AKBABA

Büyük hayvancılık, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 10

Can Puanı 22 (3x10 + 6)

Hızı 4 m., uçuşa 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Beceriler Algı +3

Duyular edilgen Algı 13

Diller Ortak Lisanı anılar ama konuşamaz

Zorluk 1 (200 DP)

**Güçlü Görme ve Koklama.** Akbabanın görmeye veya koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

**Sürü Taktikleri.** Akbabanın en az bir mütefakinin hedef yaratmış en fazla 2 metre uzağında olduğu ve bu mütefakinin güçsüz olmadığı durumlarda, akbabanın hedef yaratığı yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Akbaba iki saldırı yapar. Biri gagasıyla ve diğeri pençeleriyle.

**Gaga.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef. **Isabet:** 7 (2x4 + 2) delici zarar.

**Pençeler.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef. **Isabet:** 9 (2x6 + 2) kesici zarar.

Dev akbabanın gelişmiş bir zekası ve kötücül bir eğilimi vardır. Daha küçük olan soydaşlarının aksine sonunu getirmek için yarı bir yaratığı saldırır. Dev akbabanın, çektiği acıyı izleyerek zevk almak için susuz ve yemeksiz kalmış bir yaratığı günler boyunca takip ettiği bilinir.

## DEV YABAN ARISI

Orta hayvancılık, bakış açısı

Zırh Seviyesi 12

Can Puanı 13 (3x8)

Hızı 4 m., uçuşa 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Duyular edilgen Algı 10

Diller —

Zorluk 1/2 (100 DP)

### EYLEMLER

**İğne.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m., bir yaratık.

**Isabet:** 5 (1x6 + 2) delici zarar ve hedef GS 11 Bünce kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olursa 10 (3x6) zehir zararı, başarılı olursa verilen zararın yarısını almazdır. Eğer bu zehir hedefi 0 can puanına düşürürse hedef stabil olur ama can puanı kazansa dahi 1 saat boyunca zehirlenmiş olur ve bu şekilde zehirlenmiş durumda felçlidir.

## DEV GELİNCİK

Orta hayvancılık, bakış açısı

Zırh Seviyesi 13

Can Puanı 9 (2x8)

Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	4 (-3)	12 (+1)	5 (-3)

Beceriler Algı +3, Gizlilik +5

Duyular karagörü 24 m., edilgen algı 13

Diller —

Zorluk 1/8 (20 DP)

**Güçlü Duyma ve Koklama.** Gelinciklin duymaya veya koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

### EYLEMLER

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +5, erim 2 m., bir hedef. **Isabet:** 5 (1x4 + 3) delici zarar.

## DEV KURT ÖRÜMCEK

Orta hayvanlı, bakiş açısı

Zırh Seviyesi 13

Can Puanı 11 (2z8 + 2)

Hızı 16 m., tırmanma 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Beceriler Algi +3, Gizlilik +7

Duyular körgörüşü 4 m., karagörü 24 m., edilgen Algi 13

Diller ----

Zorluk 1/4 (50 DP)

**Örümcek Ayağı.** Örümcek baş aşağı halde tavanlar da dahil olmak üzere yetenek kontrolü yapmaksızın zor yüzeylere tırmanabilir.

**Ağ Hissi.** Örümcek bir ağla temas halindeyken aynı ağla temas halinde olan herhangi bir başka yaratığın tam yerini bilir.

**Ağ Yürüyüşü.** Örümcek, ağdan kaynaklanan hareket kısıtlamalarını yok sayar.

### EYLEMLER

**İsırık.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +3, erim 2 m., bir yaratık. İsobet: 4 (126 + 1) delici zarar ve hedef GS 11 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olursa 7 (26) zehir zararı, başarılı olursa verilen zararın yarısını almaktadır. Eğer bu zehir hedefi 0 can puanına düşürürse hedef stabildir ama can puanı kazansa dahi 1 saat boyunca zehirlenmiş olur ve bu şekilde zehirlenmiş durumu felçlidir.

Dev örümcektek daha küçük olan **dev kurt örümcek** açık arazide avlanır veya bir yarık veya oyuya saklanır ya da enkaz yığınlarındaki boşluklarda gizlenir.

## KEÇİ

Orta hayvanlı, bakiş açısı

Zırh Seviyesi 10

Can Puanı 4 (128)

Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Duyular edilgen Algi 10

Diller ----

Zorluk 0 (10 DP)

**Hücum.** Keçi, bir hedefe doğru en az 8 metre düz bir çizgide ilerlerse ve bunun ardından aynı (kendisi) sırasında, hedefe boynuzlarıyla saldırı yaparsa hedef fazladan 2 (124) kesici zarar alır. Eğer hedef bir yaratıksa GS 10 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olması ya da yere devrilmelidir.

**Sağlam.** Keçi, onu yere devirmek etkilere karşı yapacağı Güç ve Çeviklik kurtulma kontrollerinde avantajı sahiptir.

### EYLEMLER

**Boynuzlar.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +3, erim 2 m., bir hedef. İsobet: 3 (124 + 1) sersemletici zarar.



ŞAHİN

## ŞAHİN

Minik hayvanlı, bakiş açısı

Zırh Seviyesi 13

Can Puanı 1 (124 - 1)

Hızı 4 m., uçuş 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
5 (-3)	16 (+3)	8 (-1)	2 (-4)	14 (+2)	6 (-2)

Beceriler Algi +4

Duyular edilgen Algi 14

Diller ----

Zorluk 0 (10 DP)

**Güçlü Görmeye.** Şahinin, görmeye dayalı Bilgelik (Algi) kontrollerinde avantajı vardır.

### EYLEMLER

**Pençeler.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +5, erim 2 m., bir hedef. İsobet: 1 kesici zarar.

## AVCI KÖPEK BALIĞI

Büyük hayvanlı, bakiş açısı

Zırh Seviyesi 12 (doğal zırh)

Can Puanı 45 (6z10 + 12)

Hızı 0 m., yüzmeye 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	13 (+1)	15 (+2)	1 (-5)	10 (+0)	4 (-3)

Beceriler Algi +2

Duyular körgörüşü 12 m., edilgen Algi 12

Diller ----

Zorluk 2 (450 DP)

**Kan Cıvırtı.** Köpek balığının, can puanlarının hepsine sahip olmayan bir yaratığa karşı yaptığı yakın dövüş silahlı saldırısında avantajı vardır.

**Sumefesi.** Köpek balığı sadece su altında soluyabilir.

### EYLEMLER

**İsırık.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +6, erim 2 m., bir hedef. İsobet: 13 (228 + 4) delici zarar.

Dev köpek balığından daha küçük ama normal bir köpek balığından daha büyük ve korkusuz olan **avcı köpek balığı** derin sularda avlanır. Genellikle yalnız başına avlanır ama aynı bölgede birden fazla avcı köpek balığı da avlanabilir. Tam yetişkin bir avcı köpek balığının boyu 6 ila 8 metre arasında değişir.

## SIRTLAN

Orta hayvangil, bakiş açısı

Zırh Seviyesi 11  
Can Puanı 5 (1z8 + 1)  
Hızı 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Beceriler Algi +3  
Duyular edilgen Algi 13  
Diller -----  
Zorluk 0 (10 DP)

**Sürü Taktikleri.** Sırtlanın en az bir müttefikinin hedef yaratgın en fazla 2 metre uzağında olduğu ve bu müttefikin güçsüz olmadığı durumlarda, sırtlanın hedef yaratığa yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

### EYLEMLER

**İsirik. Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı:** Saldırıya +2, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 3 (1z6) delici zarar.

## ÇAKAL

Küçük hayvangil, bakiş açısı

Zırh Seviyesi 12  
Can Puanı 3 (1z6)  
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
8 (-1)	15 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Beceriler Algi +3  
Duyular edilgen Algi 13  
Diller -----  
Zorluk 0 (10 DP)

**Güçlü Duyma ve Kıklama.** Çakalın, duyma ve kıklamaya dayalı Bilgelik (Algi) kontrollerinde avantajı vardır.

**Sürü Taktikleri.** Çakalın en az bir müttefikinin hedef yaratgın en fazla 2 metre uzağında olduğu ve bu müttefikin güçsüz olmadığı durumlarda, çakalın hedef yaratığa yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

### EYLEMLER

**İsirik. Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı:** Saldırıya +1, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 3 (1z4 - 1) delici zarar.

## KATİL BALİNA

Kocaman hayvangil, bakiş açısı

Zırh Seviyesi 12 (doğal zırh)  
Can Puanı 90 (1z12 + 12)  
Hızı 0 m., yüzme 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
19 (+4)	10 (+0)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Beceriler Algi +3  
Duyular körgörüşü 48 m., edilgen Algi 13  
Diller -----  
Zorluk 3 (700 DP)

**Ekolokasyon (Biyosonar).** Sağır olmuşken balinanın körgörüşü yoktur.

**Nefesi Tutma.** Balina, 30 dakika boyunca nefesini tutabilir.

**Güçlü Duyma.** Balinanın, duymaya dayalı Bilgelik (Algi) kontrollerinde avantajı vardır.

### EYLEMLER

**İsirik. Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı:** Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 21 (5z6 + 4) delici zarar.

## ASLAN

Büyük hayvangil, bakiş açısı

Zırh Seviyesi 12  
Can Puanı 26 (4z10 + 4)  
Hızı 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Beceriler Algi +3, Gizlilik +6  
Duyular edilgen Algi 13  
Diller -----  
Zorluk 1 (200 DP)

**Güçlü Kıklama.** Aslanın, kıklamaya dayalı Bilgelik (Algi) kontrollerinde avantajı vardır.

**Sürü Taktikleri.** Aslanın en az bir müttefikinin hedef yaratgın en fazla 2 metre uzağında olduğu ve bu müttefikin güçsüz olmadığı durumlarda, aslanın hedef yaratığa yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

**Üzerine Atılma.** Eğer aslan, bir hedefe, aynı (kendini) sırasında pençeleriyle saldırı yapmadan önce en az 8 metre düz bir çizgide ilerlerse hedef GS 13 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir. Hedef yere devrilirse aslan bonus eylemini kullanarak ona karşı bir isirik saldırısı yapabilir.

**Kosarak Uzun Atlama.** Aslan, hareketinin (yürüyüşünün) bir parçası olarak ve 4 metre koşuktan sonra 10 metre ileriye atlayabilir.

### EYLEMLER

**İsirik. Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı:** Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 7 (1z8 + 3) delici zarar.

**Pençe. Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı:** Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 6 (1z6 + 3) kesici zarar.

SIRTLAN



## KERTENKELE

*Minik hayvangil, bakış açısız*

Zırh Seviyesi 10  
Can Puanı 2 (124)  
Hızı 8 m., tırmanma 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
2 (-4)	11 (+0)	10 (-0)	1 (-5)	8 (-1)	3 (-4)

Duyular karagörü 12m., edilgen Algı 9  
Diller ----  
Zorluk 0 (10 DP)

## EYLEMLER

**Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +0, erim 2 m., bir hedef.  
İsabet: 1 delici zarar.

## MAMUT

*Kocaman hayvangil, bakış açısız*

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)  
Can Puanı 126 (112 + 55)  
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
24 (+7)	9 (-1)	21 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	6 (-2)

Duyular edilgen Algı 10  
Diller ---  
Zorluk 6 (2.300 DP)

**Tepme Hücumu.** Eğer mamut, bir yaratığa, aynı (kendii) sırasında dişleriyle saldırı yapmadan önce en az 8 metre düz bir çizgide ilerlese hedef GS 18 Güç kurtulma kontrolünde başanlı olmalı ya da yere devrilmelidir. Hedef yere devrilirse mamut bonus eylemini kullanarak ona karşı bir tepeme saldırısı yapabilir.

## EYLEMLER

**Dişler. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +10, erim 4 m., bir hedef.  
İsabet: 25 (428 + 7) delici zarar.

**Tepeme. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +10, erim 2 m., bir yere düşmüş hedef. İsabet: 29 (4210 + 7) sersemletici zarar.

**Mamut,** kalın postlu ve uzun dişli bir fil türüdür. Sradan fillerden daha tknaz ve korkusuz olan mamutlar yarı-kutupsal iklimden yarı-tropik bölgelere kadar geniş bir coğrafyada yaşarlar.

## ÇOBAN KÖPEĞİ

*Orta hayvangil, bakış açısız*

Zırh Seviyesi 12  
Can Puanı 5 (128 + 1)  
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Beceriler Algı +3  
Duyular edilgen Algı 13  
Diller ----  
Zorluk 1/8 (25 DP)

**Güçlü Duyuma ve Koklama.** Çoban köpeğinin duymaya ve koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

## EYLEMLER

**Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +3, erim 2 m., bir hedef.  
İsabet: 4 (126 + 1) delici zarar. Eğer hedef bir yaratıksa GS 11 Güç kurtulma kontrolünde başanlı olmalı ya da yere devrilmelidir.

**Çoban köpekleri,** sadakatleri ve keskin duyuları nedeniyle insanumsılarn çok değer verdikleri köpeklerdir. Bu köpekler koruma, av ve savaş köpekleri olarak eğitilebilir. Buçukluklar ve diğer Küçük boyutlu insanumsılarn onları binek olarak kullanır.

ÇOBAN KÖPEĞİ





## KATİR

Orta hayvangel, bakış açısız

Zırh Seviyesi 10  
Can Puanı 11 (2z8 + 2)  
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Duyular edilgen Algı 10  
Diller -----  
Zorluk 1/8 (25 DP)

**Yük Hayvanı.** Katır, taşıma kapasitesinin belirlenmesi amacıyla Büyük boyutlu bir hayvan olarak değerlendirilir.

**Şağlam.** Katır, onu yere devirecek etkilere karşı yapacağı Güç ve Çeviklik kurtulma kontrollerinde avantaja sahiptir.

## EYLEMLER

**Topyaklar.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +2, erim 2 m., bir hedef. İsbet: 4 (1z4 + 2) sersemletici zarar.

## AHTAPOT

Küçük hayvangel, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12  
Can Puanı 3 (1z6)  
Hızı 2 m., yüzmeye 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
4 (-3)	15 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Beceriler Algı +2, Gizlilik +4  
Duyular karagörü 12 m., edilgen Algı 12  
Diller -----  
Zorluk 0 (10 DP)

**Nefesi Tutma.** Suyun dışındayken ahtapot nefesini 30 dakika boyunca tutabilir.

**Su Alta Kamufajı.** Ahtapotun su altındayken yaptığı Çeviklik (Gizlilik) kontrollerinde avantaja vardır.

**Sunefesi.** Ahtapot sadece su altında soluyabilir.

## EYLEMLER

**Dokunaçar.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef. İsbet: 1 sersemletici zarar ve hedef yakalanmıştır (kurtulmak için GS 10). Yakalanma sona erinceye değin ahtapot başka bir hedef üzerinde dokunaçlarını kullanamaz.

**Mürekkkep Bulutu (Ahtapot, Kısa veya Uzun bir molayı bitirdiğinde yenilenir).** Ahtapot su altındaysa 4 metre yarıçaplı bir mürekkep bulutu ahtapotun etrafına yayılır. Bu alan 1 dakika boyunca çok engellidir. Güçlü bir akıntı bu mürekkebi dağıtabilir. Mürekkebi salgıladıktan sonra ahtapot bonus eylem olarak Koşma eylemini kullanabilir.

## BAYKUŞ

Minik hayvangel, bakış açısız

Zırh Seviyesi 11  
Can Puanı 1 (1z4 - 1)  
Hızı 2 m., uçuşta 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
3 (-4)	13 (+1)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Beceriler Algı +3, Gizlilik +5  
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 13  
Diller -----  
Zorluk 0 (10 DP)

**Rüzgâr Gibi Geçti.** Baykuş, bir düşmanın eriminden uçararak çıktığında hiçbir saldırı fırsatını tetikletmez.

**Güçlü Duma ve Görme.** Baykuşun duymaya ve görmeye dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantaja vardır.

## EYLEMLER

**Penşeler.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +3, erim 2 m., bir hedef. İsbet: 1 kesici zarar.

## PANTER

Orta hayvangel, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12  
Can Puanı 13 (3z8)  
Hızı 20 m., tırmanma 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	7 (-2)

Beceriler Algı +4, Gizlilik +6  
Duyular edilgen Algı 14  
Diller -----  
Zorluk 1/4 (50 DP)

**Güçlü Koklama.** Panterin, koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantaja vardır.

**Üzerine Atılma.** Eğer panter, bir hedefe, aynı (kendisi) sırasında penşeleriyle saldırı yapmadan önce en az 8 metre düz bir çizgide ilerlerse hedef GS 12 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir. Hedef yere devrilirse panter bonus eylemini kullanarak ona karşı bir ısırık saldırısı yapabilir.

## EYLEMLER

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef. İsbet: 5 (1z6 + 2) delici zarar.

**Penşe.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef. İsbet: 4 (1z4 + 2) kesici zarar.

## ARAL ÖRÜMCEK

*Büyük canavarimsı, bakış açısız*

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)  
Can Puanı 32 (5x10 + 5)  
Hızı 12 m., tırmanma 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	6 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Beceriler Gırtlık +6  
Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 10  
Diller ----  
Zorluk 3 (700 DP)

**Aral Tur.** Örümcek bonus eylemini kullanarak büyülu olarak Asil Alem'den Aral Alem'e ya da Aral Alem'den Asil Alem'e geçebilir.  
**Örümcek Ayağı.** Örümcek baş aşağı halde tavanlar da dâhil olmak üzere yetenek kontrolü yapmaksızın zor yüzeylere tırmanabilir.  
**Ağ Yürüyüşü.** Örümcek, ağdan kaynaklanan hareket kısıtlamalarının yok sayar.

### EYLEMLER

**Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +4, erim 2 m., bir yaratık. **Isabet:** 7 (1x10 + 2) delici zarar ve GS 11 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olursa 18 (4x8) zehir zararı, başarılı olursa verilen zararın yarısını almalıdır. Eğer bu zehir hedefi 0 can puanına düşürürse hedef stabildir ama can puanı kazansa dahi 1 saat boyunca zehirlenmiş olur ve bu şekilde zehirlenmiş durumu felçlidir.

**Aral örümcek** Aral Alem'e girip çıkmasını sağlayacak büyülu bir yeteneğe sahiptir. Bir anda ortaya çıkar ve saldırdıktan hemen sonra gözden kaybolur. Aral Alem'de yaptığı yürüyüşün ardından Asil Alem'de yeniden ortaya çıkması dışarıdan bakıldığında ışınlanıyormuş hissi yaratır.

## ZEHİRLİ YILAN

*Minik hayvangel, bakış açısız*

Zırh Seviyesi 13  
Can Puanı 2 (1x4)  
Hızı 12 m., yüzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
2 (-4)	16 (+3)	11 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Duyular körgörü 4 m., edilgen Algı 10  
Diller ----  
Zorluk 1/8 (25 DP)

### EYLEMLER

**Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +5, erim 2 m., bir hedef. **Isabet:** 1 delici zarar ve hedef GS 10 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olursa 5 (2x4) zehir zararı, başarılı olursa verilen zararın yarısını almalıdır.

## KUTUP AYISI

*Büyük hayvangel, bakış açısız*

Zırh Seviyesi 12 (doğal zırh)  
Can Puanı 42 (5x10 + 15)  
Hızı 16 m., yüzme 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
20 (+5)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	7 (-2)

Beceriler Algı +3  
Duyular edilgen Algı 13  
Diller ----  
Zorluk 2 (450 DP)

**Güçlü Korklama.** Aynın, korklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Aynı iki saldırı yapar: Biri ısırığıyla, diğeri pençeleriyle.

**Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +7, erim 2 m., bir hedef. **Isabet:** 9 (1x8 + 5) delici zarar.

**Pençeler. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +7, erim 2 m., bir hedef. **Isabet:** 12 (2x6 + 5) kesici zarar.

### AYRIT: MAĞARA AYISI

Bazı aylar yer altında yaşamaya, yosunlarla ve kör balıklarla beslenmeye alışmıştır. Mağara ayları olarak bilinen bu huysuz, dev yaratıkların kaba, koyu kıtları ve 48 metrelik karagörleri vardır. Aksi halde bir kutup ayısıyla aynı puanları ve bilgileri paylaşırlar.

ARAL ÖRÜMCEK

## MİDİLLİ

Orta hayvangil, bakiş açısız

Zırh Seviyesi 10  
Can Puanı 11 (2z8 + 2)  
Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

Duyular edilgen Algı 10

Diller -----

Zorluk 16 m.

## EYLEMLER

**Topynaklar.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 7 (2z4 + 2) sersemletici zarar.

## PİRANA

Minik hayvangil, bakiş açısız

Zırh Seviyesi 13  
Can Puanı 1 (1z4 - 1)  
Hızı 0 m., yüzmeye 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
2 (-4)	16 (+3)	9 (-1)	1 (-5)	7 (-2)	2 (-4)

Duyular karagörü 48 m., edilgen Algı 8

Diller -----

Zorluk 0 (10 DP)

**Kan Cınneti.** Pirananın, can puanlarının hepsine sahip olmayan bir yaratığa karşı yaptığı yakın dövüş silahlı saldırısında avantajı vardır.

**Sunefesi.** Pirana sadece su altında soluyabilir.

## EYLEMLER

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +5, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 1 delici zarar.

**Pirana,** keskin dişli etçil bir balıktır. Piranalar soğuk, buzul gölleri de dâhil olmak üzere tüm sucul çevrelere uyum sağlayabilirler. Genellikle sürüler halinde bulunurlar ki pirana sürülerine ait puanlar ve bilgiler bölümün ilerleyen sayfalarında verilmiştir.

## FARE

Minik hayvangil, bakiş açısız

Zırh Seviyesi 10  
Can Puanı 1 (1z4 - 1)  
Hızı 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
2 (-4)	11 (+0)	9 (-1)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Duyular karagörü 12 m., edilgen Algı 10

Diller -----

Zorluk 0 (10 DP)

**Güçlü Koklama.** Farenin koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

## EYLEMLER

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +0, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 1 delici zarar.

## KUZGUN

Minik hayvangil, bakiş açısız

Zırh Seviyesi 12  
Can Puanı 1 (1z4 - 1)  
Hızı 4 m., uçuşma 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
2 (-4)	14 (+2)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Beceriler Algı +3

Duyular edilgen Algı 13

Diller -----

Zorluk 0 (10 DP)

**Taklit.** Kuzgun birinin fışıldaması, bebek ağlaması veya böcek sesleri gibi duyumsu olduğu basit sesleri taklit edebilir. Bu sesleri duyan bir yaratık başanlı bir GS 10 Bilgelik (Sezgi) kontrolüyle duyduklarının taklit olduğunu anlayabilir.

## EYLEMLER

**Gaga.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 1 delici zarar.



PİRANA

## KÖPEK BALIĞI

Orta hayvangil, bakış açısı

Zırh Seviyesi 12 (doğal zırh)

Can Puanı 22 (4z8 + 4)

Hızı 0 m., yüzme 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	4 (-3)

Beceriler Algi +2

Duyular körgörüğü 12 m., edilgen Algi 12

Diller ----

Zorluk 1/2 (100 DP)

**Sürü Taktikleri.** Köpek balığının en az bir müttefikinin hedef yaratmış en fazla 2 metre uzağında olduğu ve bu müttefikin güçsüz olmadığı durumlarda, köpek balığının hedef yaratma yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

**Sunefesi.** Köpek balığı sadece su altında soluyabilir.

### EYLEMLER

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef.

Isabet: 6 (1z8 + 2) delici zarar.

Dev köpek balıkları ve avcı köpek balıklarından daha küçük olan sradan **köpek balıkları**, yaşamak için sığ suları ve mercan kayalıklarını tercih eder, avlanmak için küçük sürüler oluştururlar. Tam yetişkin bir köpek balığının boyu 2,5 ila 4 metre arasında olabilir.

## GERGEDAN

Büyük hayvangil, bakış açısı

Zırh Seviyesi 11 (doğal zırh)

Can Puanı 45 (6z10 + 12)

Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
21 (+5)	8 (-1)	15 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Duyular edilgen Algi 11

Diller ----

Zorluk 2 (450 DP)

**Hücum.** Eğer gergedan, bir hedefe doğru en az 8 metre düz bir çizgide ilerlerse ve bunun ardından aynı (kendisi) sırasında, hedefe boynuzuyla saldırı yaparsa hedef fazladan 9 (2z8) sersemletici zarar alır. Eğer hedef bir yaratıksa GS 15 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir.

### EYLEMLER

**Boynuz.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırıya +7, erim 2 m., bir hedef.

Isabet: 14 (2z8 + 5) sersemletici zarar.

## BİNEK AT

Büyük hayvangil, bakış açısı

Zırh Seviyesi 10

Can Puanı 13 (2z10 + 2)

Hızı 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

Duyular edilgen Algi 10

Diller ----

Zorluk 1/4 (50 DP)

### EYLEMLER

**Taynaklar.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef.

Isabet: 8 (2z4 + 3) sersemletici zarar.

## KILIÇ DIŞLI KAPLAN

Büyük hayvangil, bakış açısı

Zırh Seviyesi 12

Can Puanı 52 (7z10 + 14)

Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Beceriler Algi +3, Gizlilik +6

Duyular edilgen Algi 13

Diller ----

Zorluk 2 (450 DP)

**Güçlü Koklama.** Kaplanın, koklamaya dayalı Bilgelik (Algi) kontrollerinde avantajı vardır.

**Üzerine Atılma.** Eğer kaplan, bir hedefe, aynı (kendisi) sırasında pençeleriyle saldırı yapmadan önce en az 8 metre düz bir çizgide ilerlerse hedef GS 14 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir. Hedef yere devrilirse kaplan bonus eylemini kullanarak ona karşı bir ısırık saldırısı yapabilir.

### EYLEMLER

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef.

Isabet: 10 (1z10 + 5) delici zarar.

**Pençe.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef

Isabet: 12 (2z6 + 5) kesici zarar.





## AKREP

Minik hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 11 (doğal zırh)  
Can Puanı 1 (124 - 1)  
Hızı 4 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
2 (-4)	11 (+0)	8 (-1)	1 (-5)	8 (-1)	2 (-4)

Duyular körgörüğü 4 m, edilgen Algı 9  
Diller ----  
Zorluk 0 (10 DP)

## EYLEMLER

**İğne. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +2, erim 2 m., bir yaratık.  
**İsabet:** 1 delici zarar ve hedef GS 9 Bünye kurtulma kontrolünde yapmalı, başarısız olursa 4 (128) zehir zararı, başarılı olursa verilen zararın yarısını almalıdır.

## DENİZATI

Minik hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 11  
Can Puanı 1 (124 - 1)  
Hızı 0 m., yuzme 8 m.,

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
1 (-5)	12 (+1)	8 (-1)	1 (-5)	10 (+0)	2 (-4)

Duyular edilgen Algı 10  
Diller ----  
Zorluk 0 (0 DP)

**Sünefesi.** Denizati sadece su altında soluyabilir.

## ÖRÜMCEK

Minik hayvangil, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12  
Can Puanı 1 (124 - 1)  
Hızı 8 m., tırmanma 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
2 (-4)	14 (+2)	8 (-1)	1 (-5)	10 (+0)	2 (-4)

Beceriler Gizlilik +4  
Duyular karagörü 12 m., edilgen Algı 10  
Diller ----  
Zorluk 0 (10 DP)

**Örümce Ayağı.** Örümcek baş aşağı halde tavanlar da dâhil olmak üzere yetenek kontrolü yapmaksızın zor yüzeylere tırmanabilir.  
**Ağ Hissi.** Örümcek bir ağla temas halindeyken aynı ağla temas halinde olan herhangi bir başka yaratığın tam yerini bilir.  
**Ağ Yürüyüşü.** Örümcek, ağdan kaynaklanan hareket kısıtlamalarını yok sayar.

## EYLEMLER

**Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +4, erim 2 m., bir yaratık.  
**İsabet:** 1 delici zarar ve hedef GS 9 Bünye kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da 2 (124) zehir zararı almalıdır.

## YARASA SÜRÜSÜ

Minik hayvangillerden oluşan Orta sürü, bakış açısız

Zırh Seviyesi 12  
Can Puanı 22 (518)  
Hızı 0 m., uçuş 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
5 (-3)	15 (+2)	10 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

**Zarar Dirençleri** sersemletici, delici, kesici  
**Durum Bağışıklıkları** tıslanma, korkma, felç olma, taşlaşma, yere düşme, kısıtlanma, afallama, yakalanma  
Duyular körgörüğü 24 m., edilgen Algı 11  
Diller ----  
Zorluk 1/4 (50 DP)

**Ekolokasyon (Biyosonar).** Sağır olmuşken sürünün körgörüğü yoktur.

**Güçlü Duyma.** Sürünün duymaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

**Sürü.** Sürü başka bir yaratığın bölgesini (alanını) işgal edebilir, başka bir yaratık da sürünün bölgesini (alanını) işgal edebilir (yani ikisi aynı anda aynı yerde olabilir) ve sürü Minik boyuttaki bir yarasanın geçebileceği kadar geniş olan tüm aralıklardan geçebilir. Sürü can puanı veya geçici can puanı kazanamaz.

## EYLEMLER

**Isırıklar. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +4, erim 0 m., sürünün bölgesindeki (alanındaki) bir yaratık. **İsabet:** 5 (224) delici zarar. Eğer sürünün can puanının yarısı ya da daha azı varsa 2 (124) delici zarar.

## SÜRÜLERİN DOĞASI

Burada anlatılan sürüler, küçük yaratıkların oluşturduğu sıradan veya iyi huylu kalabalıklar değildir. Kotucul ve hastalıklı bir etkinin sonucu oluşmuşlardır. Bir vampir, gecenin karanlıkta kalan koşelerinden yarası ve fare sürülerini çağırabilirken bir hükümdar mumyanın sadece varlığı bile böceklerin, bu mumyanın kumla dolu mezarının derinliklerinden akmasını sağlayabilir. Bir cadolozun, düşmanlarının üzerine kuzgun sürüleri gönderme gücü olabilirken bir iğrenç erbukeye (eşbükeye) eşlik eden zehirli yılan sürüleri olabilir. Meşhiniler bile bu sürüleri tıslımlayamaz ve saldırımlarını tam anlamıyla doğa dışıdır



## BÖCEK SÜRÜSÜ

Minik hayvangillerden oluşan Orta sürü, bakış açısı

Zırh Seviyesi 12 (doğa zırh)

Can Puanı 22 (5z8)

Hızı 8 m., tırmanma 8 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
3 (-4)	13 (+1)	10 (+0)	1 (-5)	7 (-2)	1 (-5)

**Zarar Dirençleri** sersemletici, delici, kesici  
**Durum Bağışıklıkları** tıslanma, korkma, felç olma, taşlaşma, yere düşme, kısıtlanma, afallama, yakalanma  
**Duyular** korgörü 4 m., edilgen Algı 8  
**Diller** ----  
**Zorluk** 1/2 (100 DP)

**Sürü.** Sürü başka bir yaratığın bölgesini (alanını) işgal edebilir; başka bir yaratık da sürünün bölgesini (alanını) işgal edebilir (yani ikisi aynı anda aynı yerde olabilir) ve sürü Minik boyuttaki bir böceğin geçebileceği kadar geniş olan tüm aralıklardan geçebilir. Sürü can puanı veya geçici can puanı kazanamaz.

### EYLEMLER

**Isırıklar.** *Yakın Dövüş Silahı Soldırısı:* Saldırıya +3, erim 0 m., sürünün bölgesindeki (alanındaki) bir yaratık. *İsabet:* 10 (4z4) delici zarar. Eğer sürünün can puanının yarısı ya da daha azı varsa 5 (2z4) delici zarar.

## ZEHİRLİ YILAN SÜRÜSÜ

Minik hayvangillerden oluşan Orta sürü, bakış açısı

Zırh Seviyesi 14

Can Puanı 36 (8z8)

Hızı 12 m., yüzmeye 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
8 (-1)	18 (+4)	11 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

**Zarar Dirençleri** sersemletici, delici, kesici  
**Durum Bağışıklıkları** tıslanma, korkma, felç olma, taşlaşma, yere düşme, kısıtlanma, afallama, yakalanma  
**Duyular** korgörü 4 m., edilgen Algı 10  
**Diller** ----  
**Zorluk** 2 (450 DP)

**Sürü.** Sürü başka bir yaratığın bölgesini (alanını) işgal edebilir; başka bir yaratık da sürünün bölgesini (alanını) işgal edebilir (yani ikisi aynı anda aynı yerde olabilir) ve sürü Minik boyuttaki bir yılanın geçebileceği kadar geniş olan tüm aralıklardan geçebilir. Sürü can puanı veya geçici can puanı kazanamaz.

### EYLEMLER

**Isırıklar.** *Yakın Dövüş Silahı Soldırısı:* Saldırıya +6, erim 0 m., sürünün bölgesindeki (alanındaki) bir yaratık. *İsabet:* 7 (2z6) delici zarar. Eğer sürünün can puanının yarısı ya da daha azı varsa 3 (1z6) delici zarar. *Hedef GS 10* Bunye kurtulma kontrolü yapmalı, başansız olursa 14 (4z6) zehir zarar, başanılı olursa verilen zararın yarısını almalıdır.

## AYRIT: BÖCEK SÜRÜLERİ

Farklı böcek türleri sürüler oluşturabilir ve her sürünün aşağıda anlatıldığı üzere kendine özgü özellikleri vardır  
**Kın Kanatlılar Sürüsü.** Kın kanatlılardan oluşan bir böcek sürüsünün 2 metrelik kazma hızı vardır.

**Çıyan Sürüsü.** Bir çıyan sürüsü tarafından 0 can puanına düşürülen yaratık stabildir ama can puanı kazansa dahi 1 saat boyunca zehirlenmiş olur ve bu şekilde zehirlenmişken durumu felçlidir

**Örümcek Sürüsü.** Bir örümcek sürüsünün aşağıdaki özellikleri vardır

**Örümcek Ayağı.** Örümcek baş aşağı halde tavanlar da dâhil olmak üzere yetenek kontrolü olmaksızın zor yüzeylere tırmanabilir

**Ağ Hissi.** Örümcek bir ağla temas halindeyken aynı ağla temas halinde olan herhangi bir başka yaratığın tam yerini bilir.

**Ağ Yürüyücüsü.** Örümcek, ağdan kaynaklanan hareket kısıtlamalarını yok sayar

**Yaban Arısı Sürüsü.** Bir yaban arısı sürüsünün 2 metrelik yürüme hızı ve 12 metrelik uçuş hızı vardır ve tırmanma hızı yoktur

## PIRANA SÜRÜSÜ

Minik hayvangillerden oluşan Orta sürü, bakış açısı

Zırh Seviyesi 13

Can Puanı 28 (8z8 - 8)

Hızı 0 m., yüzmeye 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
13 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	1 (-5)	7 (-2)	2 (-4)

**Zarar Dirençleri** sersemletici, delici, kesici  
**Durum Bağışıklıkları** tıslanma, korkma, felç olma, taşlaşma, yere düşme, kısıtlanma, afallama, yakalanma  
**Duyular** korgörü 24 m., edilgen Algı 8  
**Diller** ----  
**Zorluk** 1 (200 DP)

**Kın Cinneti.** Sürünün, can puanlarının hepsine sahip olmayan bir yaratığa karşı yaptığı yakın dövüş silahı saldırısında avantajı vardır.

**Sürü.** Sürü başka bir yaratığın bölgesini (alanını) işgal edebilir; başka bir yaratık da sürünün bölgesini (alanını) işgal edebilir (yani ikisi aynı anda aynı yerde olabilir) ve sürü Minik boyuttaki bir pirananın geçebileceği kadar geniş olan tüm aralıklardan geçebilir. Sürü can puanı veya geçici can puanı kazanamaz.

**Sunefesi.** Sürü sadece su altında soluyabilir.

### EYLEMLER

**Isırıklar.** *Yakın Dövüş Silahı Soldırısı:* Saldırıya +5, erim 0 m., sürünün bölgesindeki (alanındaki) bir yaratık. *İsabet:* 14 (4z6) delici zarar. Eğer sürünün can puanının yarısı ya da daha azı varsa 7 (2z6) delici zarar.



FARE

## FARE SÜRÜSÜ

Minik hayvangillerden oluşan Orta sürü, bakış açısı

Zırh Seviyesi 10

Can Puanı 24 (7z8 - 7)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

**Zarar Dirençleri** sersemletici, delici, kesici

**Durum Bağışıklıkları** tılsımlanma, korkma, felç olmak, taşlaşma, yere düşme, kısıtlanma, afallama, yakalanma

**Duyular** karagörü 12 m., edilgen Algı 10

**Diller** ----

**Zorluk** 1/4 (50 DP)

**Güçlü Koklama.** Sürünün, koklamaya dayalı Bilgelik (Algı)

kontrollerinde avantajı vardır.

**Sürü.** Sürü başka bir yaratığın bölgesini (alanını) işgal edebilir, başka bir yaratık da sürünün bölgesini (alanını) işgal edebilir (yani ikisi aynı anda aynı yerde olabilir) ve sürü Minik boyuttaki bir farenin geçebileceği kadar geniş olan tüm aralıklardan geçebilir. Sürü can puanı veya geçici can puanı kazanamaz.

## EYLEMLER

**Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +2, erim 0 m., sürünün bölgesindeki (alanındaki) bir yaratık. **Isabet:** 7 (2z6) delici zarar. Eğer sürünün can puanının yarısı ya da daha azı varsa 3 (1z6) delici zarar.

## KUZGUN SÜRÜSÜ

Minik hayvangillerden oluşan Orta sürü, bakış açısı

Zırh Seviyesi 12

Can Puanı 24 (7z8 - 7)

Hızı 4 m., uçuş 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
6 (-2)	14 (+2)	8 (-1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

**Beceriler** Algı +5

**Zarar Dirençleri** sersemletici, delici, kesici

**Durum Bağışıklıkları** tılsımlanma, korkma, felç olmak, taşlaşma, yere düşme, kısıtlanma, afallama, yakalanma

**Duyular** edilgen Algı 15

**Diller** ----

**Zorluk** 1/4 (50 DP)

**Sürü.** Sürü başka bir yaratığın bölgesini (alanını) işgal edebilir, başka bir yaratık da sürünün bölgesini (alanını) işgal edebilir (yani ikisi aynı anda aynı yerde olabilir) ve sürü Minik boyuttaki bir kuzgunun geçebileceği kadar geniş olan tüm aralıklardan geçebilir. Sürü can puanı veya geçici can puanı kazanamaz.

## EYLEMLER

**Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +5, erim 0 m., sürünün bölgesindeki (alanındaki) bir yaratık. **Isabet:** 7 (2z6) delici zarar. Eğer sürünün can puanının yarısı ya da daha azı varsa 3 (1z6) delici zarar.

## KAPLAN

Büyük hayvangil, bakış açısı

Zırh Seviyesi 12

Can Puanı 37 (5z10 + 10)

Hızı 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

**Beceriler** Algı +3, Gizlilik +6

**Duyular** karagörü 25 m., edilgen Algı 13

**Diller** ----

**Zorluk** 1 (200 DP)

**Güçlü Koklama.** Kaplanın koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

**Üzerine Atılma.** Eğer kaplan, bir hedefe, aynı (kendisi) sırasında pençeleriyle saldırı yapmadan önce en az 8 metre düz bir çizgide ilerlerse hedef GS 13 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olması ya da yere devrilmelidir. Hedef yere devrilirse kaplan bonus eylemini kullanarak ona karşı bir ısırık saldırısı yapabilir.

## EYLEMLER

**Isırık. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +5, erim 2 m., bir hedef. **Isabet:** 8 (1z10 + 3) delici zarar.

**Pençe. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +2, erim 2 m., bir hedef. **Isabet:** 7 (1z8 + 3) kesici zarar.

## AKBABA

Orta hayvangil, bakış açısı

Zırh Seviyesi 10

Can Puanı 5 (1z8 + 1)

Hızı 4 m., uçuş 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
7 (-2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

**Beceriler** Algı +3

**Duyular** edilgen Algı 13

**Diller** ----

**Zorluk** 0 (10 DP)

**Güçlü Görme ve Koklama.** Akbabanın, görmeye veya koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

**Sürü Taktikleri.** Akbabanın en az bir müttefikinin hedef yaratığın en fazla 2 metre uzağında olduğu ve bu müttefikin güçsüz olmadığı durumlarda, akbabanın hedef yaratığa yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

## EYLEMLER

**Gaga. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +2, erim 2 m., bir hedef. **Isabet:** 2 (1z4) delici zarar.

## SAVAŞ ATI

Büyük hayvancılık, bakış açısı

Zırh Seviyesi 11

Can Puanı 19 (3x10 + 3)

Hızı 24 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Duyular edilgen Algı 11

Diller ----

Zorluk 1/2 (100 DP)

**Tepme Hücumu.** Eğer at, bir hedefe, aynı (kendisi) sırasında toynaklarıyla saldırı yapmadan önce en az 8 metre düz bir çizgide ilerlerse hedef GS 14 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir. Hedef yere devrilirse at bonus eylemini kullanarak ona karşı bir toynak saldırısı daha yapabilir.

### EYLEMLER

**Toynaklar.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +6, erim 2 m., bir hedef. İsalet: 11 (2x6 + 4) sersemletici zarar.



KIŞ KURDU

## AYRIT: SAVAŞ ATI ZIRHI

Zırhlı bir savaş atının, giydiği zırha (hayvan zırhı hakkında daha fazla bilgi için Oyuncunun El Kitabı'na bakın) dayalı olan bir Zırh Seviyesi vardır. Bu Zırh Seviyesi, uygulanabiliyorsa, atın çeviklik tamlayıcısını da içerir. Hayvan zırhı atın zorluk derecesini değiştirmez.

ZS	Hayvan Zırhı	ZS	Hayvan Zırhı
12	Deri	16	Örme
13	Çivili deri	17	Parça plakalı
14	Zincir orgülü	18	Levha
15	Pullu		

## GELİNCİK

Minik hayvancılık, bakış açısı

Zırh Seviyesi 13

Can Puanı 1 (1x4 - 1)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
3 (-4)	16 (+3)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	3 (-4)

Beceriler Algı +3, Gizlilik +5

Duyular edilgen Algı 13

Diller ----

Zorluk 0 (10 DP)

**Güçlü Duyma ve Koklama.** Gelincik duymaya veya koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

### EYLEMLER

**Isırık.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +5, erim 2 m., bir hedef. İsalet: 1 delici zarar.

## KIŞ KURDU

Büyük canavarımsı, tarafsız kötü

Zırh Seviyesi 13 (doğal zırh)

Can Puanı 75 (10x10 + 20)

Hızı 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Beceriler Algı +5, Gizlilik +3

Zarar Bağışıklıkları soğuk

Duyular edilgen Algı 15

Diller Ortak Lisan, Devce, Kış Kurduca

Zorluk 3 (700 DP)

**Güçlü Duyma ve Koklama.** Kurdun duymaya veya koklamaya dayalı Bilgelik (Algı) kontrollerinde avantajı vardır.

**Sürü Taktikleri.** Kurdun en az bir müttefikinin hedef yaratışın en fazla 2 metre uzağında olduğu ve bu müttefikin güçsüz olmadığı durumlarda, kurdun hedef yaratışa yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

**Kar Kamuflajı.** Kurdun, karlı arazide saklanmak için yaptığı Çeviklik (Gizlilik) kontrollerinde avantajı vardır.





## EYLEMLER

**Isırık. Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı:** Saldırısı +6, erim 2 m., bir hedef.  
**Isabet:** 11 (2z6 + 4) delici zarar. Eğer hedef bir yaratıksa GS 14 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir.

**Soğuk Nefes (Yenilenir 5-6).** Kurt 6 metrelik konik bir alana dondurucu soğuktan bir rüzgâr üfler. Bu alandaki her yaratık GS 12 Çeviklik kurtulma kontrolü yapmalıdır. Başarısızlık halinde 18 (4z8) soğuk zararı, başarılı olunması halinde verilen zararın yarısı alınır.

Kutupsal bölgelerde yaşayan **kış kurdu** bir dehşetli kurt kadar büyüktür ama kar beyazı bir kürke ve buz mavisi gözlerle sahiptir. Ayaz devleri bu kötü yaratıkları kendilerini korumak ve avlarda kendilerine yardımcı olmaları için; ölümcül nefes silahlarını da düşmanlarının üstesinden gelmek için kullanırlar. Kış kurtları kendi aralarında hırlama ve ulumalarla anlaşıp ama Ortak Lisan ve Devceyi de basit konuşmalar yapacak kadar iyi bilirler.

## KURT

Orta hayvangil, bakış açısı

**Zırh Seviyesi** 13 (doğal zırh)

**Can Puanı** 11 (2z8 + 2)

**Hız** 16 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

**Beceriler** Algi +3, Gizlilik +4

**Duyular** edilgen Algi 13

**Diller** —

**Zorluk** 1/4 (50 DP)

**Güçlü Duyma ve Koklama.** Kurdun, duymaya veya koklamaya dayalı Bilgelik (Algi) kontrollerinde avantajı vardır.

**Sürü Taktikleri.** Kurdun en az bir mütefakinin hedef yaratığın en fazla 2 metre uzağında olduğu ve bu mütefakin güçsüz olmadığı durumlarda, kurdun hedef yaratığa yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

## EYLEMLER

**Isırık. Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı:** Saldırısı +4, erim 2 m., bir hedef.  
**Isabet:** 7 (2z4 + 2) delici zarar. Eğer hedef bir yaratıksa GS 11 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir.

## AZMAN

Buyuk canavarımsı, tarafsız kötü

**Zırh Seviyesi** 13 (doğal zırh)

**Can Puanı** 26 (4z10 + 4)

**Hız** 20 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	7 (-2)	11 (+0)	8 (-1)

**Beceriler** Algi +4

**Duyular** karagörü 24 m., edilgen Algi 14

**Diller** Obotça, Azmanca

**Zorluk** 1/2 (100 DP)

**Güçlü Duyma ve Koklama.** Azmanın duymaya veya koklamaya dayalı Bilgelik (Algi) kontrollerinde avantajı vardır.

## EYLEMLER

**Isırık. Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı:** Saldırısı +5, erim 2 m., bir hedef.  
**Isabet:** 10 (2z6 + 3) delici zarar. Eğer hedef bir yaratıksa GS 13 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir.

**Azman**, kendinden zayıf yaratıkları avlamaktan ve bir çırpıda midesine indirmekten zevk alan kötücü bir avcıdır. Kurnaz ve hain olan azmanlar ya ucsuz bucaksız yabanlıkta dolaşır ya da obotlar ve kocobotlar tarafından yetiştirilir. Bu yaratıklar azmanları binek olarak kullanır. Ama bir azman kendine kötü davranıldığına veya aç bırakıldığına karar verirse binicisine saldırarak için ikinci defa düşünmez. Azmanlar kendi dillerine ek olarak Obotçayı da bilir ve bazıları Ortak Lisanda konuşmayı da öğrenmiştir.

AZMAN



# Ek B: OYUNCU OLMAYAN KARAKTERLER

Bu ek bölüm, aşağı tabakadan sıradan insanlardan kudretli başbüyübazlara kadar maceracıların bir Z&E macerasında karşılarına çıkabilecek çeşitli insanımsı, oyuncu olmayan karakterlere (OOK'ler) dair puanları ve bilgileri içermektedir. Bu bilgi kutucukları hem insan hem de insan olmayan OOK'leri temsil etmesi için kullanılabilir.

## OOK'LERİ ÖZELLEŞTİRMEK

Oynadığın maceraya uyum sağlaması için bu ekte anlatılan OOK'leri özelleştirmenin pek çok ve kolay yolu vardır.

**İrksal Özellikler.** Bir OOK'ye irksal özellikler ekleyebilirsin. Örneğin meşhûr olan bir buçukluğun 10 metre hızı ve Şanslı özelliği olabilir. OOK'ye irksal özellikler eklemek onun zorluk derecesini değiştirmez. İrksal özelliklere dair daha fazla bilgi için *Oyuncunun El Kitabı*'na bakın.

**Büyü Değişimi.** Büyü yapabilen bir OOK'yi özelleştirmenin bir yolu, yapabildiği bir veya birden fazla büyüünü değiştirmektir. Bir OOK'nin büyü listesindeki herhangi bir büyüü aynı seviyeli ve aynı büyü listesinden başka bir büyüyle değiştirebilirsin. Büyüleri bu şekilde değiştirmek OOK'nin zorluk derecesini değiştirmez.

**Zırh ve Silah Değişimi.** Bir OOK'nin zırhını güçlendirebilir veya zayıflatılabilir veya silah ekleyebilir veya silahlarını değiştirebilirsin. Zırh Seviyesine ve zarara yapılan düzenlemeler, *Zindan Efendisi'nin Rehberi*'nde de açıklandığı gibi OOK'nin zorluk derecesini değiştirir.

**Büyüli Nesneler.** Bir OOK ne kadar güçlüyse, üzerinden bir veya birden fazla büyüli nesne taşıma ihtimali de o kadar yüksektir. Örneğin bir başbüyübaz büyüli bir asa veya değneğe olarak bir veya birden fazla iksir ve büyü tomarına da sahip olabilir. Bir OOK'ye güçlü ve zarar verici büyüli nesne vermek onun zorluk derecesini değiştirir. Bir yaratığın zorluk derecesini ayarlama konusuna ek olarak büyüli nesneler, *Zindan Efendisi'nin Rehberi*'nde açıklanmıştır.

## MÜRİT

*Orta insanımsı (herhangi ırk), herhangi bakış açısı*

Zırh Seviyesi 10

Can Puanı 9 (2±8)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Beceriler Tip +4, Din +2

Duyular edilgen Algı 12

Diller herhangi bir dil (genellikle Ortak Lisan)

Zorluk 1/4 (50 DP)

**Büyüyapmak.** Mürit 1. Seviyeli büyü yapıcisıdır. Büyü yapma yeteneği Bilgelik'tir (büyü kurtulma kontrolü GS'si 12, büyü saldırılarına +4). Mürit şu ruhani büyülerini hazırlamıştır:

Büyümsüler (istediği an): *abrar, ılık, kutsal alev*

1. seviye (3 hazine): *kutsama, sığınak, yarıları iyileştir*

## EYLEMLER

**Tokmak.** *Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:* Saldırısı +2, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 2 (1±4) sersemletici zarar.

**Müritler** düşük seviyeli din insanlarıdır. Bir tapınakta çok çeşitli hizmetleri yerine getirirler ve ilahları tarafından kendilerine küçük dereceli büyüleri yapma yeteneği verilmiştir.

## Başbüyübaz

*Orta insanımsı (herhangi ırk), herhangi bakış açısı*

Zırh Seviyesi 12 (büyüçü zırhı ile 15)

Can Puanı 99 (18±8 + 18)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	20 (+5)	15 (+2)	16 (+3)

**Kurtulma Kontrolleri** Zek +9, Bil +6

**Beceriler** Arkış +13, Tarih +13

**Zarar Dirençleri** büyülerin verdiği zararlar; büyüli olmayan sersemletici, delici ve kesici zarar (*taşderi* sayesinde)

**Duyular** edilgen Algı 12

**Diller** herhangi altı dil

**Zorluk** 12 (8.400 DP)

**Büyü Direnci.** Başbüyübazın büyülere ve diğer büyüli etkilere karşı yaptığı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

**Büyüyapmak.** Başbüyübaz 18. Seviyeli büyü yapıcisıdır. Büyü yapma yeteneği Zekâ'dır (büyü kurtulma kontrolü GS'si 17, büyüli saldırılara +5). Başbüyübaz kendini gizle ve görünmezlik büyülerini istediği an yapabilir ve şu silihbaz büyülerini hazırlamıştır:

Büyümsüler (istediği an): *büyüçü eli, ılık, kıvılcık, sarsan temas, tizmakmak*

1. seviye (4 hazine): *büyüçü zırhı, büyüli ok, büyüü tespit et, tanımla*

2. seviye (3 hazine): *ayna imge, sisli adim, zihin okuma*

3. seviye (3 hazine): *karşibüyü, şimşek, uçma*

4. seviye (3 hazine): *ateş kalkarı, sürgün, taşderi\**

5. seviye (3 hazine): *güç duvarı, soğuk koni, uzakgörü*

6. seviye (1 hazine): *güven küresi*

7. seviye (1 hazine): *ışınlanma*

8. seviye (1 hazine): *boş zihin\**

9. seviye (1 hazine): *zamani durdur*

\*Başbüyübaz bu büyüleri savaşta önce kendine yapar

## EYLEMLER

**Hançer.** *Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı:* Saldırısı +6, erim 2 m. veya mesafe 8/24 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1±4 + 2) delici zarar.

**Başbüyübazlar,** kendilerini arkışlı sanatları çalışmaya veren güçlü (ve genellikle yaşlı) büyü yapıcisıdır. İyi yürekli olanlar krallara ve kralcilere danışmanlık yaparken, kötü yürekli olanlar birer tiran olarak yönetir ve markamluk peşine düşerler. Ne iyi ne de kötü olanlar, kimse rahatsız etmeden çalışmalarına yoğunlaşmak için yerleşimlerin uzağındaki kulelerinde, soyutlanmış bir hayat sürerler.

Sıradan bir başbüyübazın bir veya daha fazla yardımcısı vardır ve bir başbüyübazın ikametı devatsız misafirleri caydırması için çeşitli korumalara ve koruyuculara sahiptir.

## SUIKASTÇI

Orta insanımsı (herhangi ırk), iyi dışı herhangi bakış açısı

Zırh Seviyesi 15 (çivili deri zırh)  
Can Puanı 78 (12z8 + 24)  
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

**Kurtulma Kontrolleri** Çev +6, Zek +4  
**Beceriler** Akrobasi +6, Aldatma +3, Algi +3, Gizlilik +9  
**Zarar Dirençleri** zehir  
**Duyular** edilgen Algi 13  
**Diller** Hirsiz argosuna ek olarak iki dil  
**Zorluk** 8 (3.900 DP)

**Katlet.** İlk sırasında, suikastçinin henüz sırasını kullanmamış yani sırası gelmemiş yaratıklara karşı yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır. Baskına uğramış bir yaratığa karşı suikastçinin yaptığı isabetli bir saldırı kritik vurur.

**Sakınma.** Suikastçi, verilen zararın yarısını almasını sağlayacak bir Çeviklik kurtulma kontrolü yapmasını gerektirecek durumlara maruz kaldığında, kurtulma kontrolünde başarılı olursa hiç zarar almaz. Başarısız olursa verilen zararın yarısını alır.

**Sinsi Saldırı (1/Sıra).** Suikastçi (a) bir silahını kullanarak yaptığı isabetli ve avantajlı olan saldırısında veya (b) hedefin, suikastçinin güçsüz olmayan durumdaki müttefiklerinden en fazla 2 metre uzakta olduğu ve suikastçinin, saldırı kontrolünde dezavantaja sahip olmadığı saldırısında fazladan 14 (4z6) zarar verir.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Suikastçi iki kısa kılıç saldırısı yapar.

**Kısa Kılıç. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +6, erim 2 m., bir hedef. **Isabet:** 6 (1z6 + 3) delici zarar ve hedef GS 15 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 24 (7z6) zehir zararı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

**Hafif Arbalet. Mesafeli Silah Saldırısı:** Saldırıya +6, mesafe 32/128 m., bir hedef. **Isabet:** 7 (1z8 + 3) delici zarar ve hedef GS 15 Bünye kurtulma kontrolü yapmalı, başarısız olması halinde 24 (7z6) zehir zararı, başarılı olması halinde verilen zararın yarısını almalıdır.

Zehri kullanma eğitimi almış **suikastçılar**, soylular, lonca başkanları, hükümdarlar ve bedellerini karşılayabilecek herkes için çalışan merhametsiz katillerdir.

## HAYDUT

Orta insanımsı (herhangi ırk), adil dışı herhangi bakış açısı

Zırh Seviyesi 12 (deri zırh)  
Can Puanı 11 (2z8 + 2)  
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

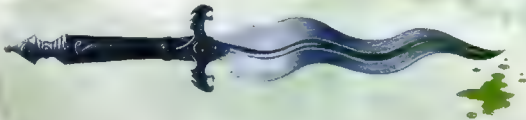
**Duyular** edilgen Algi 10  
**Diller** herhangi bir dil (genellikle Ortak Lisan)  
**Zorluk** 1/8 (25 DP)

## EYLEMLER

**Pala. Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırıya +3, erim 2 m., bir hedef. **Isabet:** 4 (1z6 + 1) kesici zarar.

**Hafif Arbalet. Mesafeli Silahı Saldırısı:** Saldırıya +3, mesafe 32/128 m., bir hedef. **Isabet:** 5 (1z8 + 1) delici zarar.

BAŞBÜYÜBAZ



**Haydutlar** çeteler halinde dolaşır ve bazen eşkıyalar, gaziler veya büyük yapımcılar tarafından idare edilirler. Tüm haydutlar kötü değildir. Baskı, kuraklık, hastalık veya kıtlık da normalde dürtür yaşayan insanları haydutluğa itebilir.

**Korsanlar** açık denizlerin haydutudur. Sadece ganimet ve cinayete ilgilenen çapulcular veya düşman ülkenin gemilerine saldırması ve yağmalaması için krallık tarafından görevlendirilen özel nitelikteki korsanlar olabilirler.

## HAYDUT BAŞI

*Orta insanımsı (herhangi ırk), adil dışı herhangi bakış açısı*

**Zırh Seviyesi** 15 (çivili deri zırh)

**Can Puanı** 65 (10x8 + 20)

**Hızı** 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

**Kurtulma Kontrolleri** Güç +4, Çev +5, Bil +2

**Beceriler** Atletizm +4, Aldatma +4

**Duyular** edilgen Algı 10

**Diller** herhangi iki dil

**Zorluk** 2 (450 DP)

## EYLEMLER

**Çakılsaldırı.** Haydut başı üç yakın dövüş saldırısı yapar: ikisi palayla, biri hançerle. Veya haydut başı hançerleriyle iki mesafeli silah saldırısı yapar

**Palay.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +5, erim 2 m., bir hedef.

**Isabet:** 6 (1x6 + 3) kesici zarar.

**Hançer.** Yakın Dövüş Silahlı veya Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırısı +5, erim 2 m. veya mesafe 8/24 m., bir hedef. **Isabet:** 5 (1x4 + 3) delici zarar.

## TEPKİLER

**Savuşturma.** Haydut başı isabet edecek bir yakın dövüş silahlı saldırısına karşı ZS'sine 2 ekleyebilir. Bunu yapmak için haydut başının saldırıyı görmesi ve bir yakın dövüş silahlı kullanmakta olması gerekir.

Haydutları hizada tutmak güçlü bir karakter, acımasız bir zekâ ve tatlı bir dil gerektirir.

**Haydut başları** bu özelliklere fazlasıyla sahiptir.

Bencil müzmozlardan oluşan bir mürettebatı idare etmenin yanında, korumaları ve yönetmeleri gereken bir gemiye sahip olan **korsan kaptanlar** haydut başların benzer bir türüdür. Mürettebatı hizada tutmak için kaptan düzenli aralıklarla ceza ve ödül verilmelidir.

Bir haydut başı veya korsan kaptan ganimetten çok şöhrete değer verir. Kaptanın kendini beğenmişliğini veya egosunu besleyen bir mahkûma, kaptanın renkli şöhretine dair hiçbir şey bilmeyen veya bilmediğini iddia eden bir mahkûma kıyasla daha iyi davranılır.

## VAHŞİ

*Orta insanımsı (herhangi ırk), herhangi bir kaotik bakış açısı*

**Zırh Seviyesi** 13 (post zırh)

**Can Puanı** 67 (9x8 + 27)

**Hızı** 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

**Duyular** edilgen Algı 10

**Diller** herhangi bir dil (genellikle Ortak Lisan)

**Zorluk** 2 (450 DP)

**Korkusuz.** Vahşi, sırasının başında, kendi sırası süresince yaptığı tüm yakın dövüş silahlı saldırılarında avantaj kazanır. Ama bir sonraki sırasının başına değin ona karşı yapılan saldırıların avantajı olur.

## EYLEMLER

**Büyük Bafa.** Yakın Dövüş Silahlı Saldırısı: Saldırısı +5, erim 2 m., bir hedef. **Isabet:** 9 (1x12 + 3) kesici zarar.

Medeni olmayan topraklardan gelen ve ne yapacakları öngörülemez olan **vahşiler** bir araya gelerek savaş çeteleri oluşturur ve katlabilecekleri savaşlar, çatışmalar ararlar.



HAYDUT BAŞI



## SIRADAN BİREY

Orta insanımsı (herhangi ırk), herhangi bakış açısı

Zırh Seviyesi 10  
Can Puanı 4 (124)  
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Duyular edilgen Algı 10  
Diller herhangi bir dil (genellikle Ortak Lisan)  
Zorluk 0 (10 DP)

### EYLEMLER

**Tokmak.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +2, erim 2 m., bir hedef  
İsabet: 2 (124) sersemetlici zarar.

Sıradan bireyler arasında köylüler, serfler, köleler, hizmetçiler, hacılar, tüccarlar, zanaatkarlar ve keşişler bulunur.

## TARİKATÇI

Orta insanımsı (herhangi ırk), iyi dışı herhangi bir bakış açısı

Zırh Seviyesi 12 (deri zırh)  
Can Puanı 9 (228)  
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Beceriler Aldatma +2, Din +2  
Duyular edilgen Algı 10  
Diller herhangi bir dil (genellikle Ortak Lisan)  
Zorluk 1/8 (25 DP)

**Kara Bağlılık.** Tarikatçının tıslanılmaya veya korkmaya karşı yapacağı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

### EYLEMLER

**Pala.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +3, erim 2 m., bir yaratık.  
İsabet: 4 (126 + 1) kesici zarar.

**Tarikatçılar** unsursal prensler, zebani efendileri veya başşeytanlar gibi kara güçlerle bağlılık andı içerdiler. İnancıları nedeniyle toplumdaki dışlanmamak, mahkûm edilmemek veya idam edilmemek için çoğu sadakatini güztler. İnancıları ve ibadetleri söz konusu olduğunda kötü müritlerin aksine tarikatçılar sıklıkla delilik emareleri gösterir.

## TARİKAT BAĞNAZI

Orta insanımsı (herhangi ırk), iyi dışı herhangi bir bakış açısı

Zırh Seviyesi 13 (deri zırh)  
Can Puanı 33 (628 + 6)  
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Beceriler Aldatma +4, İkna +4, Din +2  
Duyular edilgen Algı 11  
Diller herhangi bir dil (genellikle Ortak Lisan)  
Zorluk 2 (450 DP)

**Kara Bağlılık.** Bağnazın tıslanılmaya veya korkmaya karşı yapacağı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

**Büyüyapmak.** Bağnaz 4. Seviyeli büyü yapıcısıdır. Büyü yapma yeteneği Bilgelik'tir (büyü kurtulma kontrolü GS'si 11, büyü saldırıları +3). Bağnaz şu ruhani büyülerini hazırlamıştır:

Büyümsüler (istediği an): *abrar, ışık, kutsal alev*  
1. seviye (4 hazne): *emir, inanç, kalkın, yarala*  
2. seviye (3 hazne): *kişiyi durdur, ruhsal silah*

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Bağnaz iki yakın dövüş silahı saldırısı yapar.

**Hançer.** Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırısı +6, erim 2 m. veya mesafe 8/24 m., bir hedef. İsabet: 4 (124 + 2) delici zarar.

**Bağnazlar** sıklıkla bir tarikat yönetiminin alt kademesinde yer alır, karizmalarını ve bağnazlıklarını kullanarak zayıf iradeye sahip olanları etkiler ve avırlar. Büyük kısmı kişisel güç elde etmeye her şeyden çok önem verir ve bu yönde çabalar.

TARİKAT BAĞNAZI



## MESHİNİ

Orta insanımsı (herhangi ırk), herhangi bakış açısı

Zırh Seviyesi 11 (derikabuk ile 16)

Can Puanı 27 (5z8 + 5)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)

**Beceriler** Tıp +4, Doğa +3, Algı +4

**Duyular** edilgen Algı 14

**Diller** Meshinceye ek olarak iki dil

**Zorluk** 2 (450 DP)

**Büyüyapmak.** Meshini 4. Seviyeli büyü yapıcısıdır. Büyü yapma yeteneği Bilgelik'tir (büyü kurtulma kontrolü GS'si 12, büyüü saldırılara +4). Meshini, şu meshini büyülerini hazırlamıştır:

**Büyümsüler** (istediği an): *ateş yak, çevgen, meshini işi*

1. seviye (4 hazne): *dolandolaş, hayvanlarla konuşma, şok dalgası, yolgezer*

2. seviye (3 hazne): *derikabuk, ulak hayvan*

## EYLEMLER

**Tahta Sopa.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +2 (çevgen ile +4), erim 2m., bir hedef. **İsabet:** 3 (1z6) sersemetici zarar veya çevgen kullanıldıysa ya da tahta sopa iki elle kullanıldıysa 6 (1z8 + 2) sersemetici zarar.

**Meshiniler,** vahşi doğayı canavarlardan ve medeniyetin kuşatmasından korudukları ormanlarda ve insanların yaşamadığı yaban arazilerde yaşarlar. Bazıları hastaları iyileştiren, hayvan ruhlarına dua eden ve ruhani kılavuzluk sağlayan **kabile şamanlarıdır.**

## GLADYATÖR

Orta insanımsı (herhangi ırk), herhangi bakış açısı

Zırh Seviyesi 15 (çivili deri, kalkan)

Can Puanı 112 (15z8 + 45)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	15 (+2)

**Kurtulma Kontrolleri** Güç +7, Çev +5, Bün +6

**Beceriler** Atletizm +10, Korkutma +5

**Duyular** edilgen Algı 11

**Diller** herhangi bir dil (genellikle Ortak Lisan)

**Zorluk** 5 (1.800 DP)

**Cesur.** Gladyatörün korkmaya karşı yapacağı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

**Kaba Kuvvet.** Gladyatör, bir yakın dövüş silahı ile isabetli bir saldırı yaparsa zarar zarına bir zar daha ekler (saldırısı dahilidir).

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Gladyatör üç yakın dövüş silahı saldırısı veya iki mesafeli silah saldırısı yapar

**Mızrak.** Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırısı +7, erim 2 m. ve mesafe 8/24 m., bir hedef. **İsabet:** 11 (2z6 + 4) delici zarar veya bir yakın dövüş silahı saldırısı yapmak için iki elle kullanıldıysa 13 (2z8 + 4) delici zarar.

**Kalkan Darbesi.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +7, erim 2 m., bir yaratık. **İsabet:** 9 (2z4 + 4) sersemetici zarar. Eğer hedef Orta veya daha küçük boyutlu bir yaratıksa GS 15 Güç kurtulma kontrolünde başarılı olmalı ya da yere devrilmelidir.

## TEPKİLER

**Savaşurma.** Gladyatör, kendine isabet edecek tek bir yakın dövüş silahı saldırısına karşı ZS'sine 3 ekleyebilir. Gladyatörün bunu yapabilmesi için saldırıyı görmesi ve bir yakın dövüş silahı kullanıyor olması gerekir.



MESHİNİ

**Gladyatörler** gürültülü kalabalıkların eğlencesi için dövüşürler. Bazı gladyatörler her karşılaşmaya ölüm-kalım savaşı olarak bakan vahşi savaşçılardan başkaları nadiren ölümüne savaşı, devasa ödemeler talep eden, profesyonel savaşçılardır.

## KORUMA

*Orta insanımsı (herhangi ırk), herhangi bakış açısı*

**Zırh Seviyesi** 16 (örme zırh, kalkan)

**Can Puanı** 11 (2z8 + 2)

**Hızı** 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

**Beceriler** Algı +2

**Duyular** edilgen Algı +2

**Diller** herhangi bir dil (genellikle Ortak Lisan)

**Zorluk** 1/8 (25 DP)

## EYLEMLER

**Mızrak.** Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah saldırısı: Saldırısı +3, erim 2 m. veya mesafe 8/24 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z6 + 1) delici zarar. Veya bir yakın dövüş silahı saldırısı yapmak için iki elle kullanılırsa 5 (1z8 + 1) delici zarar.

**Korumalar.** şehir bekçileri, bir kale veya korunaklı şehirlerin nöbetçileri ve tüccarlar ile soyluların kişisel muhafızlarıdır.

## ŞÖVALYE

*Orta insanımsı (herhangi ırk), herhangi bakış açısı*

**Zırh Seviyesi** 18 (levha zırh)

**Can Puanı** 52 (8z8 + 16)

**Hızı** 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

**Kurtulma Kontrolleri** Bün +4, Bil +2

**Duyular** edilgen Algı 10

**Diller** herhangi bir dil (genellikle Ortak Lisan)

**Zorluk** 3 (700 DP)

**Cesur.** Şövalyenin korkmaya karşı yapacağı kurtulma kontrollerinde avantajı vardır.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Şövalye iki yakın dövüş silahı saldırısı yapar.

**Büyük Kılıç.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırısı +5, erim 2 m., bir hedef. *İsabet:* 10 (2z6 + 3) kesici zarar.

**Ağır Arbalet.** Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırısı +2, mesafe 40/160 m., bir hedef. *İsabet:* 5 (1z10) delici zarar.

**Liderlik (Uzun veya Kısa bir molayı bitirdiğinde yenilenir).** 1 dakika boyunca, ne zaman şövalyenin görebildiği ve ondan en fazla 12 metre uzaktaki olan bir yaratık, bir saldırı kontrolü veya kurtulma kontrolü yapacak olsa şövalye özel bir emir verebilir veya uyandı bulunabilir. Bu yaratık, şövalyeyi duyabilir ve onu anlayabilirse yaptığı kontrole bir z4 ekleyebilir. Bir yaratık aynı anda sadece bir Liderlik zarından faydalanabilir. Bu etki şövalyenin durumu güçsüz olursa sona erer.

## TEPKİLER

**Savuşturma.** Şövalye, kendine isabet edecek tek bir yakın dövüş silahı saldırısına karşı ZS'sine 2 ekleyebilir. Şövalyenin bunu yapabilmesi için saldırganı görmesi ve bir yakın dövüş silahı kullanıyor olması gerekir.

**Şövalyeler,** yöneticilere, dini önderlere ve soylu hedeflere hizmet etmek için ant içen savaşçılardır. Bir şövalyenin bakış açısı, içilen ant için neler yapılabileceğini belirler. İster bir görevi yerine getirsin ister devriye gezsin, bir şövalye genellikle, sıradan halk arasından gelen usaklardan ve hizmetçilerden oluşan maiyetiyle beraber hareket eder.

## BÜYÜBAZ

*Orta insanımsı (herhangi ırk), herhangi bakış açısı*

**Zırh Seviyesi** 12 (büyücü zırhı ile 15)

**Can Puanı** 40 (9z8)

**Hızı** 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

**Kurtulma Kontrolleri** Zek +6, Bil +4

**Beceriler** Arks +6, Tarih +6

**Duyular** edilgen Algı 11

**Diller** herhangi dört dil

**Zorluk** 6 (2.300 DP)

**Büyüyapmak.** Büyübaz 9. Seviyeli büyü yapıcıdır. Büyü yapma yeteneği Zekâ'dır (büyü kurtulma kontrolü GS'si 14, büyülü saldırılara +9). Büyübaz şu sihirbaz büyülerini hazırlamıştır:

Büyümsüler (istediği an): *büyücü eli, ısıt, kıvılcım, tizarmak*

1. seviye (4 hazine): *büyücü zırhı, büyü ok, büyüü tespit et, kalkan*

2. seviye (3 hazine): *öneri, sisli adım*

3. seviye (3 hazine): *ateş topu, karşıbüyü, uçma*

4. seviye (3 hazine): *buz fırtınası, büyük görünmezlik*

5. seviye (1 hazine): *soğuk koni*

## EYLEMLER

**Hançer.** Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırısı +5, erim 2 m. veya mesafe 8/24 m., bir hedef. *İsabet:* 4 (1z4 + 2) delici zarar.

**Büyübazlar** yaşamlarını büyü çalışmalarına ve uygulamalarına harcarlar. İyi bakış açılı büyübazlar sıklıkla soylulara ve diğer güç sahiplerine danışmanlık yaparken kötü büyütçüler ise karışık olmaksızın anlatılamaz deneyler yapmak için gözden ve ulaşımdan uzakteki yerlerde yaşarlar.

## AYRIT: IPTAŞLAR

*Iptaş bul* büyüsünü yapabilen herhangi bir büyü yapıcısının büyük ihtimalle bir iptaşı vardır. Bu iptaş büyüde tanımlanan yaratıklardan biri (*Oyuncunun El Kitabı*'na bakın) veya sürünen pençe, şeytancık, sahtejejder veya döneç gibi Minik boyutlu başka bir canavar olabilir.

## SOYLU

Orta insanımsı (herhangi ırk), herhangi bakış açısı

Zırh Seviyesi 15 (gövde zırhı)

Can Puanı 9 (2z8)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Beceriler Aldatma +5, Sezgi +4, İkna +5

Duyular edilgen Algı 12

Diller herhangi iki dil

Zorkluk 1/8 (25 DP)

## EYLEMLER

**Meç, Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +3, erim 2 m., bir hedef.

İsabet: 5 (128 + 1) delici zarar.

SOYLU

## TEPKİLER

**Savuşturma.** SOYLU, kendine isabet edecek tek bir yakın dövüş silahı saldırısına karşı ZS'sine 2 ekleyebilir. Söylünün bunu yapabilmesi için saldırıyı görmesi ve bir yakın dövüş silahı kullanıyor olması gerekir.

Yüksek sınıfın üyeleri olan **soylular** büyük bir nüfuz ve etkiye sahiptir; kendilerini krallar ve generaller kadar güçlü yapacak varlıkları ve bağlantıları bulunur. Bir soylu genellikle korumaların ve sıradan bireyler olan hizmetçilerin oluşturduğu büyük bir kalabalıkla beraber hareket eder.

Söylünün puanları ve bilgileri, soylu kanı taşımayan **saray mensubu** kişiler için de kullanılabilir.

## DİN ADAMI

Orta insanımsı (herhangi ırk), herhangi bakış açısı

Zırh Seviyesi 13 (örme zırh)

Can Puanı 27 (5z8 + 5)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)

Beceriler Tıp +7, İkna +3, Din +5

Duyular edilgen Algı 13

Diller herhangi iki dil

Zorkluk 2 (450 DP)

**İlahi Kişi.** Din adamı bonus eylem olarak bir büyük haznesini harcayabilir ve böylece yakın dövüş silahı ile yaptığı isabetli bir saldırı sonucu fazladan 10 (3z6) ısıtı zarar verebilir. Bu durum sıranın (içinde bulunulan sıranın) sonuna değin sürer. Eğer din adamı 2. seviye veya daha yüksek seviyeli bir büyük haznesi harcarsa, 1. seviyenin üzerindeki her bir büyük haznesi seviyesi için verilen fazladan zarar 126 artar.

**Büyü yapmak.** Din adamı 5. seviyeli büyü yapıpıcıdır. Büyü yapma yeteneği Bilgelik'tir (büyü kurtulma kontrolü GS'si 13, büyülu saldırılara +5). Din adamı şu ruhani büyülerini hazırlamıştır:

Büyümüşler (istediği an): **Abırav, Işık, Kutsal Alev**

1. seviye (4 hazne): **Sığınak, Yaraları İyileştir, Yönlendiren Yıldırım**

2. seviye (3 hazne): **Küçük Onama, Ruhsal Silah**

3. seviye (2 hazne): **Büyüyü Dağıt, Ruhsal Koruyucular**

## EYLEMLER

**Bozdoğan, Yakın Dövüş Silahı Saldırısı:** Saldırısı +2, erim 2 m., bir hedef. **İsabet:** 3 (126) sersemletici zarar.

**Din adamları,** ilahlarının öğretilerini sıradan insanlara ulaştırırlar. Tapınakların ve mabetlerin ruhanı önderleridir ve kendi toplulukları arasında etkiye bulunabilecek bir mevkidedirler. Kötti din adamları açıkça bir tiranın yönetimi altında çalışabilir veya iyi insanların oluşturduğu toplulukların gölgesinde saklanan dini tarikatların yöneticiliklerini yapıp, köttüclü dini ayınlara başkanlık edebilirler.

Bir din adamına, dini törenleri ve diğer kutsal görevleri yerine getirmesi için genellikle bir veya daha fazla mürit yardımcısı olur.



## İzci

Orta insanımsı (herhangi ırk), herhangi bakış açısı

Zırh Seviyesi 13 (deri zırh)  
Can Puanı 16 (3z8 + 3)  
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Beceriler Doğa +4, Algi +5, Gizlilik +6, Hayatta Kalma +5  
Duyular edilgen Algi 15  
Diller herhangi bir dil (genellikle Ortak Lisan)  
Zorluk 1/2 (100 DP)

**Güçlü Duyuma ve Görmeye.** İzcinin duymaya ve görmeye dayalı Bilgelik (Algi) kontrollerinde avantajı vardır.

## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** İzci iki yakın dövüş silahı saldırısı veya iki mesafeli silah saldırısı yapar.

**Kısa Kılıç.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 5 (1z6 + 2) delici zarar.

**Uzun Yay.** Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırıya +4, mesafe 60/240 m., bir hedef. İsabet: 6 (1z8 + 2) delici zarar.

**İzciler,** belirli bir ücret karşılığında hizmet eden becerikli ve deneyimli avcılar ve takipçilerdir. Çoğu av eti için avlanırlar ama bir kısmı ödül avcılığı ve rehberlik yapar veya askeri keşif hareketlerinde bulunur.

## CASUS

Orta insanımsı (herhangi ırk), herhangi bakış açısı

Zırh Seviyesi 12  
Can Puanı 27 (6z8)  
Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Beceriler Aldatma +5, Sezgi +4, Araştırma +5, Algi +6, İkna +5,  
El Çabukluğu +4, Gizlilik +4  
Duyular edilgen Algi 16  
Diller herhangi iki dil  
Zorluk 1 (200 DP)

**Kurnaz Eylem.** Sıra ne zaman ona gelse casus, bonus eylemini Koşma, Tüyme veya Saklanma eylemlerinden biri için kullanabilir.

**Sinsi Saldırı (1/Sıra).** Casus, (a) bir hedefe isabetli bir silah saldırısı yaptığında ve yaptığı saldırı kontrolünde avantajı olduğunda veya (b) hedef, casusun müttefiklerinden birinden en fazla 2 metre uzakta olduğunda ve bu müttefikin durumu güçlüsü olduğunda ve casusun, saldırı kontrolünde dezavantajı olmadığında fazladan 7 (2z6) zarar verir.

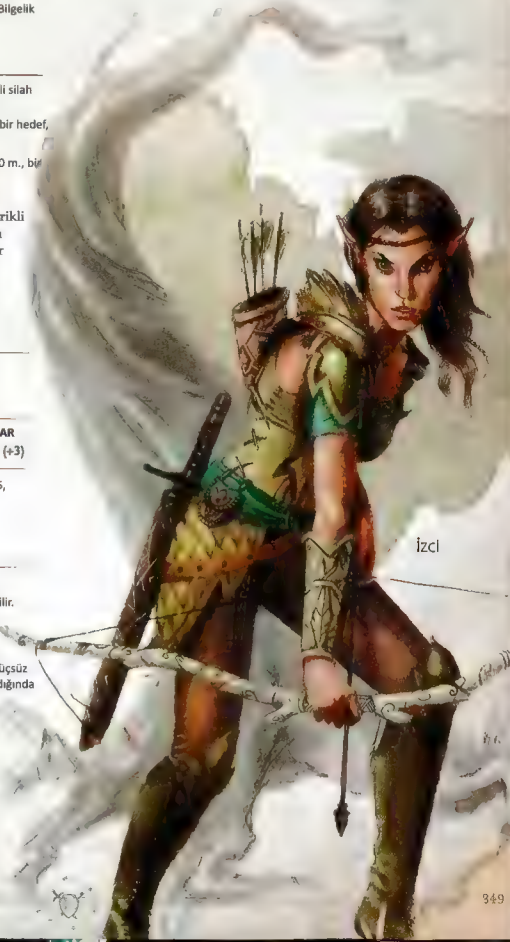
## EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Casus, iki yakın dövüş silahı saldırısı yapar.

**Kısa Kılıç.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +4, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 5 (1z6 + 2) delici zarar.

**El Arbaleti.** Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırıya +4, mesafe 12/48 m., bir hedef. İsabet: 5 (1z6 + 2) delici zarar.

Yöneticiler, soylular, tüccarlar, lonca başkanları ve diğer varlıklı kişiler, acımasız siyaset dünyasındaki rakiplerine karşı koz elde etmek ve ellerini güçlendirmek amacıyla casusları kullanırlar. Bir casus gizlice bilgi elde etmek için eğitilmiştir. Sadık casuslar kendilerinin veya işverenlerinin kimliğini açığa çıkarmaktansa ölmeyi tercih ederler.



İzci

## EŞKIYA

Orta insanımsı (herhangi ırk), iyi dışı herhangi bakış açısı

Zırh Seviyesi 11 (deri zırh)

Can Puanı 32 (5x8 + 10)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Beceriler Korkutma +2

Duyular edilgen Algı 10

Diller herhangi bir dil (genellikle Ortak Lisan)

Zorluk 1/2 (100 DP)

**Sürü Taktikleri.** Eşkiyanın en az bir müttefikinin hedef yaratgın en fazla 2 metre uzağında olduğu ve bu müttefikin güçsüz olmadığı durumlarda, eşkiyanın hedef yaratığa yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Eşkiya, iki yakın dövüş silahı saldırısı yapar.

**Bazdoğan.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +4, erim 2 m., bir yarabir.

İsabet: 5 (1x6 + 2) sersemletici zarar

**Ağır Arbalet.** Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırıya +2, mesafe 40/160 m., bir hedef. İsabet: 5 (1x10) delici zarar.

Eşkiyalar, korkutma ve şiddet kullanmada becerikli olan merhametsiz suçlulardır. Para için çalışırlar ve neredeyse hiç ahlak ilkeleri yoktur.

## KABİLE SAVAŞÇISI

Orta insanımsı (herhangi ırk), herhangi bakış açısı

Zırh Seviyesi 12 (post zırh)

Can Puanı 11 (2x8 + 2)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	8 (-1)

Duyular edilgen Algı 10

Diller herhangi bir dil

Zorluk 1/8 (25 DP)

**Sürü Taktikleri.** Savaşçının en az bir müttefikinin hedef yaratgın en fazla 2 metre uzağında olduğu ve bu müttefikin güçsüz olmadığı durumlarda, savaşçının hedef yaratığa yaptığı saldırı kontrollerinde avantajı vardır.

### EYLEMLER

**Mızrak.** Yakın Dövüş Silahı veya Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırıya +3, erim 2 m. ve mesafe 8/24 m., bir hedef. İsabet: 4 (1x6 + 1) delici zarar veya bir yakın dövüş silahı saldırısı yapmak için iki elle kullanılıyorsa 5 (1x8 + 1) delici zarar.

**Kabile savaşçıları,** medeniyetin ötesinde yaşar, genellikle balıkcılık ve avcılıkla hayatta kalırlar. Her kabile, kabilenin en büyük veya yaşlı savaşçısı olan veya ilahlar tarafından kutsanan bir kabile üyesi olan kabile reisinin istekleriyle uyum içinde yaşar.

## GAZİ

Orta insanımsı (herhangi ırk), herhangi bakış açısı

Zırh Seviyesi 17 (parça plakalı zırh)

Can Puanı 58 (9x8 + 18)

Hızı 12 m.

GÜÇ	ÇEV	BÜN	ZEK	BİL	KAR
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Beceriler Atletizm +5, Algı +2

Duyular edilgen Algı 12

Diller herhangi bir dil (genellikle Ortak Lisan)

Zorluk 3 (700 DP)

### EYLEMLER

**Çoklusaldırı.** Gazi, iki uzun kılıç saldırısı yapar. Uzun kılıcına ek olarak kısa kılıcını da çektiyse kısa kılıçla da bir saldırı yapabilir.

**Uzun Kılıç.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 7 (1x8 + 3) kesici zarar veya iki elle kullanılıyorsa 8 (1x10 + 3) kesici zarar.

**Kısa Kılıç.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: Saldırıya +5, erim 2 m., bir hedef. İsabet: 6 (1x6 + 3) delici zarar.

**Ağır Arbalet.** Mesafeli Silah Saldırısı: Saldırıya +3, mesafe 40/160 m., bir hedef. İsabet: 6 (1x10 + 1) delici zarar.

**Gaziler,** para ya da inandıkları veya değer verdikleri bir şeyi korumak için silaha sarılan profesyonel savaşçılardır. Aralarında artık görevde bulunmayan emekli askerler ve kendilerinin başka hiç kimseye hizmet etmemiş savaşçılar bulunur.



EŞKIYA

# CANAVAR İNDEKSİ

Belirli bir canavarın oyun bilgileri ve puanlarına ulaşmak için bu dizini kullan.

## A

Acerarak, 49  
Ağaçent, 289  
Ahtapot, 335  
Akhuu, 339  
Akrep, 337  
Albastı, 284  
Alekrifa, 154  
Alfa Savaş, 173  
Alıncor, 79  
Altın Ejderha Yavrusu, 115  
Altınkulu, 79  
Aral Örmücek, 334  
Arnavut, 13  
Arkaşarga, 313  
Arkaşçı Zihin Yüzlüklü, 222  
Aslan, 351  
Asma Kılıf, 32  
Ateş Devi, 154  
Ateş Unsurları, 125  
Ateş Yılanı, 265  
Avcı Köpek Balığı, 350  
Aya-Luk Dindagi, 200  
Aya-Luk Kancası, 200  
Aya-Luk, 199  
Ayaş Devi, 155  
Ayadamlar, 208  
Azman, 341

## B

Belum, 318  
Bakar Ejderha Yavrusu, 112  
Ballu Gega, 317  
Basitlak, 24  
Başbüyüzbaz, 342  
Baykıcı Zombi, 316  
Baykıcı, 28  
Baykuş, 333  
Baykayısı, 249  
Behur, 25  
Benzet, 220  
Besgeç, 226  
Bicer Kancacı, 306  
Beyaz Ejderha Yavrusu, 102  
Büyük At, 336  
Boş Yılan, 300  
Boşnak Halı, 20  
Boymuzlu Seytan, 74  
Bozay, 319  
Böcek Sürtülü, 358  
Bronz Ejderha Yavrusu, 109  
Buhar Ufumu, 217  
Bulut Dev, 154  
Buz Seytani, 75  
Buz Ufumu, 215  
Bükrek, 43  
Büyülbaz, 347

## C

Canlandırılmış Zuh, 19  
Cansu, 349  
Casi, 69  
Cehennem Taxis, 182  
Cimri, 144

## Ç

Çakık, 331  
Çakaladam, 189  
Çalık, 60  
Çanmur Ufumu, 216  
Çelme (Korumu) Ah, 321  
Çörtkan, 138  
Çuyan Sürüsü, 338  
Çoban Köpeği, 332  
Çor, 22  
Çörten, 140  
Çulcur Boku, 77  
Çüptap, 248

## D

Dal Kuf, 32  
Duo, 143  
Dehşetli Kurl, 321  
Delgeç, 232  
Demir Golem, 170

Demirkıynak, 60  
Deniz Cadalası, 179  
Denizati, 337  
Derin Vort (Sivirinebulu), 164  
Dev Ahtapot, 336  
Dev Akbabe, 329  
Dev Akrep, 327  
Dev Ales Bıçığı, 323  
Dev Baykuş, 327  
Dev Bon Yılanı, 324  
Dev Çayan, 323  
Dev Demizati, 328  
Dev Fare, 327  
Dev Gelincik, 329  
Dev Kanada Geviği, 323  
Dev Kara Kurbağası, 329  
Dev Kartal, 324  
Dev Keçi, 326  
Dev Kertenkele, 326  
Dev Köpekbalığı, 326  
Dev Kurbağa, 326  
Dev Kurt Örmücek, 330  
Dev Maymun, 323  
Dev Örmücek, 326  
Dev Örmüç, 323  
Dev Sürkan, 326  
Dev Timsah, 324  
Dev Yılan Arısı, 329  
Dev Yılanı Demizati, 323  
Dev Yarası, 323  
Dev Yengeç, 324  
Dev Zehirli Yılan, 327  
Deva, 16  
Deve, 320  
Dikenli Seytan, 70  
Dev Adamı, 348  
Dirt, 300  
Div Zombi, 316  
Div, 257  
Domuzadam, 209  
Dönek, 63  
Dörtgeç, 226  
Duman Ufumu, 217

## E

Eczene, 188  
Ejdercek, 303  
Ejderha Kapumbağası, 119  
Ejdermarut (Saklon), 83  
Eregeç, 132  
Eregeçli, 122  
Erinyeler, 73  
Etsek Sömezi, 281  
Erlincek, 283  
Eskaya, 350  
El Golem, 169

## F

Fare Sürüşü, 339  
Fare, 335  
Faradamlar, 209  
Firtına Dev, 156  
Fil, 322  
Pımp, 158

## G

Gaakar, 12  
Gal Hış, 130  
Galib Sord, 139  
Gaz Sporı, 138  
Gazlar Ezen, 304  
Gazi, 350  
Gece Cadalası, 178  
Gelincik, 340  
Genç Altın Ejderha, 115  
Genç Bakar Ejderha, 111  
Genç Beyaz Ejderha, 101  
Genç Bronz Ejderha, 108  
Genç Gülmüş Ejderha, 118  
Genç Kızı Ejderha, 98  
Genç Kızı Gölge Ejderha, 85  
Genç Mavi Ejderha, 91  
Genç Pirinç Ejderha, 105  
Genç Remoras, 238  
Genç Sıyah Ejderha, 88  
Genç Yeşil Ejderha, 94  
Gergenden, 356  
Gevce Ağası, 157

Geyik, 321  
Geyik, 17  
Gethala Savaşçısı, 160  
Gethala Şövalyesi, 160  
Getharlar Kızı, 161  
Getharlar Zırhı, 161  
Gladayır, 346  
Gölge Ejderha (Saklon), 84  
Gölge Zehası, 164  
Gölge, 269  
Görünmez Avcı, 192  
Göçücü, 30  
Görüş, 172  
Gri Söğüt, 243  
Gri Talmayın, 277  
Gromah'un Çirk Gözü, 247  
Gulyaban, 148  
Gülmüş Ejderha Yavrusu, 118

## H

Harp, 181  
Harsa, 57  
Hasallık Dev Fare, 327  
Hava Unsurları, 124  
Hayalbanı, 148  
Haykale, 147  
Hayat Banı, 344  
Haydut Yasal, 224  
Haydut, 343  
Hırsadın Barı, 264  
Hırsadın Kahı, 264  
Hırsadın, 263  
Hıçık, 236  
Hortun, 259  
Hükümdar Mantarı, 232  
Hükümdar Mumya, 229

## İ

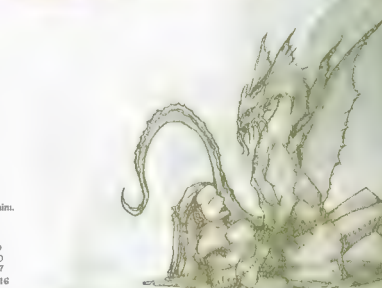
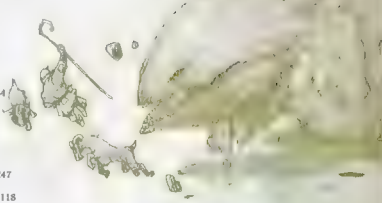
İbrir, 145  
İgne Kılıf, 32  
İğneli Seytan, 78  
İğneç, 267  
İğneç, 267  
İnci, 38  
İrke, 58  
İskaröl, 55  
İskaröl, 272  
İzci, 349

## J

Jelatin Küpü, 242

## K

Kababaz, 35  
Kabile Savaşçısı, 350  
Kabile Samanı, Bkz. Meslin.  
Kabus, 235  
Kadın Söğüt, 282  
Kadın Altın Ejderha, 113  
Kadın Bakar Ejderha, 110  
Kadın Beyaz Ejderha, 100  
Kadın Bronz Ejderha, 107  
Kadın Gülmüş Ejderha, 116  
Kadın Kızı Ejderha, 97  
Kadın Mavi Ejderha, 90  
Kadın Pirinç Ejderha, 104  
Kadın Yeşil Ejderha, 87  
Kadın Yeşil Ejderha, 93  
Kaldız, 120  
Kalfımsı, 120  
Kallhan Koruma, 271  
Kumuk, 284  
Kan Söğüt, 319  
Kanada Geviği, 322





Kanath Ötek, 195  
Kancalı Dehest, 189  
Kanyık, 231  
Kaplan, 339  
Kaplancadam, 210  
Kara Açı, 318  
Kara Elif Bıyıl Yapıcısı, 129  
Kara Elif, 128  
Kara İzbandut, 292  
Karabıyık, 285  
Karabıyık, 40  
Karsı, or, 36  
Karakınak, 219  
Karlan, 174  
Kartal, 322  
Kartat, 184  
Kaltır, 333  
Kallı Balıca, 351  
Keç, 350  
Kesh, 320

Kelerli, Saman, 205  
Kelerli, 204  
Kemik Naga, 233  
Kemik Sevtan, 71  
Kenku, 194  
Kerayna, 130  
Kertenkele Kral/Kralıç, 205  
Kertenkele, 332  
Kilic Dış Kaplan, 336  
Kin Kanatlılar Sürüsü, 338  
Kıyan Köpek, 318  
Kıran Hayvan, 81  
Kırmızı Talmayrın, 276  
Kis Kumbı, 340  
Koyun, 171  
Kızıl Ederha Yavrusu, 98  
Kil Golem, 168  
Kımer, 39  
Kocobet General, 187  
Kocobet Yuzbası, 186  
Kocobet, 186  
Kocobet (Yüz), 305  
Korkuluk, 268  
Korsan Kaplan, Bkz. Haydut Ban.  
Korsan, Bkz. Haydut  
Korsak, 62  
Koruma, 347  
Köpek Balığı, 336  
Kraiken, 197  
Kulbust Kartı, 256  
Kulbust Spor Kölesi, 230  
Kulbust, 256  
Kurbağa, 322  
Kurt, 341  
Kurdam, 211  
Kutup Ayısı, 334  
Kuzgun Sürüsü, 339  
Kuzgun, 335

**L**  
Lama, 201  
Lanetli Erbuğu, 309  
Lapır, 42  
Lav Yünü, 216  
Leyir, 76  
Leş Köçer, 37  
Loth'un Kara Elif Rahibesi, 129

**M**  
Mağara Ayısı, 334  
Mamut, 332  
Mantarlı Filiz, 230  
Mantıkçı, 214  
Mard, 146  
Markum, 202  
Marmı, 34  
Mavi Ederha Yavrusu, 91  
Mavi Talmayrın, 276  
Maymun, 317  
Medusa, 214  
Mehini, 346  
Medit, 335  
Miğirli Korku, 183  
Minör İskelet, 273  
Minör, 223  
Milçin, 36  
Mor Mantar, 138  
Mor Solucan, 235

Muhafız Naga, 234  
Munya, 228  
Mürit, 342  
**N**  
Naral, 18

**O**  
Obot Bası, 166  
Obot, 166  
Oni, 239  
Ork Savas Batı, 246  
Ork, 246  
Orey, 247

**Ö**  
Öcü, 279  
Öçüvü Bası, 33  
Öçüvü, 33  
Ölüm Köpeği, 321  
Ölüm Savasçı, 47  
Ölüm Talmayrın, 278  
Ölüm Tiran, 29  
Örümcek Sürüsü, 338  
Örümcek, 337  
Ötek, 195

**P**  
Pantör, 333  
Pas Anavari, 262  
Paylak Ötek, 270  
Pelem, 41  
Perr Ederhası, 183  
Perr, 233  
Prana Sürüsü, 338  
Prana, 335  
Pirinc Ederha Yavrusu, 106  
Pıncı, 300, 80  
Porsak, 318  
Perrmök, 80

**R**  
Rakasa, 257  
Remoras, 258  
Rik, 760  
Ruh Naga, 234

**S**  
Saftan Erbuğu, 310  
Saitöçer, 254  
Sakalı Sevtan, 70  
Sarav Menüsü Bkz. Söyü  
Sarı Jale, 243  
Sarış, 23  
Savaz An İskelet, 273  
Savaz Atı, 340  
Sazgan, 173  
Seçkin Kara Elif Savasçı, 128  
Sıradan Pıncı, 345  
Sırtlan, 331  
Sırtlandam Sırtı İdare, 163  
Sırtlandam, 163  
Sırtlı Ederha Yavrusu, 88  
Sırtlı Pıncı, 241  
Söker, 175  
Sokur, 21  
Soylu, 348  
Spor Kölesi (Sablön), 230  
Su Çarları, 299  
Su Uvusu, 125  
Subuk, 190  
Suhak, 218  
Sukastı, 343  
Sürdün Pıncı, 44  
Sücran, 59  
Sürümlü, Bkz. Derin Yerkü.

**S**  
Sahin, 330  
Sahmaran, 61  
Sebraga, 314

See, 57  
Seylanca, 78  
Şevayle, 347

**T**  
Takun, 40  
Talmayrın İribası, 276  
Tarkat Bağlı, 345  
Tarkat, 345  
Tarrasque, 286  
Tas İleri, 156  
Tas Güçleri, 170  
Tayt, 302  
Tek Boyunlu Al, 204  
Telçer, 224  
Teyç (Yüz), 135  
Teyçer, 45  
Timsali, 320  
Tırtıl, Bkz. 80  
Tokaylı, 121  
Toprak Unsurları, 124  
Tos Utunu, 215  
Tırtılları, 80  
Tırtıl, 291  
Tulpar, 250  
Tuluca, 261

**U**  
Ucan Kılıç, 202  
Ucan Yılan, 322  
Ürd. Bkz. Kanatlı Ötek  
Uyanık Ağır, 517  
Uyanık Çalı, 317

**Ü**  
Üçer, 225  
Üçler, 280  
Ümüt, 131

**V**  
Vahşi, 344  
Vampir Yavrusu, 298  
Vampir, 287  
Vasarga, 313  
Vapur, 266

**Y**  
Yaban Arısı Sürüsü, 338  
Yaban Umutu, 319  
Yarası Sürüsü, 337  
Yarasa, 1, 8  
Yarı Dö, 238  
Yarı Ederha (Sablön), 180  
Yarı Kızıl Ederha Gazi, 180  
Yarımarkum, 48  
Yecogh'yan Dış, 163  
Yengeç, 320  
Yeni Cadık, 177  
Yeni Ederha Yavrusu, 95  
Yeni Talmayrın, 277  
Yetskin Mavi Edermarkum, 84  
Yetskin Altın Ederha, 114  
Yetskin Bıyık Ederha, 111  
Yetskin Beyaz Ederha, 101  
Yetskin Bronz Ederha, 108  
Yetskin Çünici Ederha, 117  
Yetskin Kızıl Ederha, 88  
Yetskin Mantarlı, 232  
Yetskin Mavi Ederha, 81  
Yetskin Pıncı Ederha, 105  
Yetskin Sırtlı Ederha, 88  
Yetskin Yeni Ederha, 94  
Yör, 275  
Yunaga, 314

**Z**  
Zehirli Yılan Sürüsü, 338  
Zehirli Yılan, 334  
Zekâ Yutucu, 191  
Zekâ Yutucu, 222  
Zehinçik Ken Söyk, 240  
Zincir Sevtan, 72  
Zombi, 316  
Zörey, 64





# İNGİLİZCE > TÜRKÇE DEĞİŞİM NOTLARI

Bazı canavar adlarının özel bir etimolojisi yok. Onları genellikle oldukları gibi ya da anlamsız olarak çevirdim. Örneğin: Pit Fiend > Çukur Buk; Displacer Beast > Kuran Hayvan (çünkü etrafındaki ışığı kuruyor); Doppelganger > İkiz; Dracolich > Ejdermarkum; Werebear > Ayıadam; Wereboar > Domuzadam; Wererat > Fareadam; Weretiger > Kaplanadam; Werewolf > Kurtadam; Mind Flayer > Zihin Yütücü; Owlbear > Baykuşayısı; Blink Dog > Kıpan Köpek; Giant Wolf spider > Dev Kurt Örtümcek; Phase Spider > Aral Örtümcek.

Deniz Karakurt tarafından yazılan Türk Söylence Sözlüğü basılı bir kitap değil, elektronik kitap (pdf) ve internete rahatça bulunabilir. Onun dışında kullandığım Türk Lehçeleri Sözlüğü (<https://turklehceleri.org/>) Türkiye Türkçesi sözlüğü (<https://sozluk.lgk.gov.tr/>) internet ortamında bulunan internet sayfası olarak bulunan sözlükler.

Bunların birer örneği olduğunu unutmayın. Tabii ki de iz istediğiniz canavar için istediğiniz adı kullanabilir veya uydurabilirsiniz.

(Kıtapteki sıralanışlarına göre. İstisnalar olabilir.)

Aarakocra > Gaakar. Etimolojisi belli değil. Sanırım sözcüğün ilk kısmı İngilizce kuş vıyıklaşmasından [g]laak-[g]aak geliyor. Ama kocra'yı bilmiyorum. Belki caracara'dır [[https://en.wikipedia.org/wiki/Caracara\\_\(genus\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Caracara_(genus))]. Gaakar'ın kökeni de Türkiye Türkçesi'nde kuş ötmesi (gaak) ile Kırgız Türkçesi'nde doğanın (şumkar) geliyor: gaak+ar

Aboleth > Aravut. Arat: Ölümlü Balık. (Eşdeğer: Aravut). "Dev Balık. Baykal gölünde veya yeraltındaki büyük denizeye yaşadığına inanılan efsanevi devasa balık. Zaman zaman yeryüzünde yaşayan insanlardan kurban ister." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 48.

Deva > Deva. Sözcüğün anlamı 'parlak', 'ytice', 'göksel varlık', 'ilahî varlık', 'mükemmeliyete sahip her şey' olmakla beraber Hinduizm'deki bir ilahı tanımlamak için kullanılır. ([https://en.wikipedia.org/wiki/Deva\\_\(Hinduism\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Deva_(Hinduism)))

Planetar > Gezeldiz. İngilizce gezegen (planet) ve yıldız (star) sözcüklerinin karışımı. Türkçesi de aynı şekilde oldu.

Solar > Nara! İngilizce "Güneş" veya "Güneşle ilgili" sözcüğü (Solar). Moğolcasını kullandım. (Güneş: Işık Kaynağı. Moğolca: Nar, Nara). Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 138.

Ankheg > Sokur. (Sohan: Karanlık Tanrıssı.) "Yeralında, karanlıkların içinde yaşar. Yohan'ın oğludur. Anlam: (So/Sog). Gormezlik ve soğukluk bildiren bir köktür. Soğmak fiili, yenmek ve üzme anlamlarını içerir. Soğuk sözcüğü ile de ilgilidir. Sohar/ Sohor/Sokor/Sokur kelimesi kök (görmeyen) manası taşır ve masallarda bu adı taşıyan devlere rastlanır. Sokur sözcüğü Anadolu'da köstebek demektir." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 255.

Azer > Çor. (Çor: Cin.) "Gözle görülemeyen, ateşten yaratılmış varlık. İyici veya kötücü olanları mevcuttur." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 100-101.

Banshee > Sarısaç. "Sarı Albis: 'Sarısaç' olarak da bilinir. Sarı giysiler giyer. Sarıhummaya neden olur. Oluşturduğu hastalık 'Sarı Basmak' tabiriyle ifade edilir. Sarıns bir kadın görüntüsündedir. Kötülükte Kızıl Albis'a göre biraz daha düşük seviyededir. Ölmüclü değildir. Keçi veya tilki domuna (kılığına) bürünebilir. Şımarık yönü ağır basar, hoppa ve oynaktır. Kandıracağı kişiyi cıvılcılerle kendisine çeker. Dünya'daki en güzel kadınlar daha güzel bir görünüşe sahip olabilir. Şehveti ve açgözlüğü." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 34.

Basilisk > Basilisk. Değiştirmedim.

Behir > Behir. Değiştirmedim.

Beholder > Bayköçü. İngilizce seyirci (beholder) sözcüğünün Kırgız Türkçesi karşılığı (bayköçü).

Bugbear > Öküya. "Bu efsanevi yaratığın adı Orta İngilizce 'bugge' (korkutucu bir şey) veya belki de Eski Galce 'bwg' (kötü ruh veya cin) veya Eski İsveççe 'bogill' (cin) sözcüğünden gelmekteydi ve çok büyük ihtimalle İngilizce 'bogeyman (öcü)' ile 'bugaboo (öcü)' ile soydaştır." <https://en.wikipedia.org/wiki/Bugbear>

Bulette > Marmi. Etimolojisi belli değil. İngilizce mermi (bullet) sözcüğünün Fransızca telaffuzu (İng. bul.İt. Fr. buu-ley). Mermi sözcüğünün Azerbaycan Türkçesi karşılığı Marmi. [https://www.reddit.com/r/DnD/comments/gkmt5z/the\\_origin\\_of\\_the\\_monsters\\_in\\_dungeons\\_and\\_dragons/](https://www.reddit.com/r/DnD/comments/gkmt5z/the_origin_of_the_monsters_in_dungeons_and_dragons/)

Bullywug > Kababaş. Çok büyük ihtimalle iki ayrı sözcükten oluşuyor: Bully (zorba, kabadayı vs.) ve pollywog (iribaş). Türkçesi de benzer şekilde: Kababaş. [https://www.reddit.com/r/DnD/comments/gkmt5z/the\\_origin\\_of\\_the\\_monsters\\_in\\_dungeons\\_and\\_dragons/](https://www.reddit.com/r/DnD/comments/gkmt5z/the_origin_of_the_monsters_in_dungeons_and_dragons/)

Cambion > Karaçor. "Karaçor: Kötti Cin. İnsanları korkutan hatta zarar veren ruhlardır. Kimi durumlarda çok tehlikeli olabilirler." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 167.

Centaur > İnsat. İnsat+at. "Yunan Mitolojisi'nde yarı insan ve yarı at bendüri düşsel varlıktır." <https://tr.wikipedia.org/wiki/Kentaur>

Chimera > Kimera. "Kimera, Yunan mitolojisinde tek bir vücudta çeşitli canlıların kimi uzuvlarına sahip, ağzından ateş püskürtken yaratık. Genellikle yaratığın bir başı aslan, bir başı keçi, gövdesi aslan ve kuyruğu yılan olarak tasvir edilir." <https://en.wikipedia.org/wiki/Kimera>

Chuuul > Takuuz. Etimolojisi belli değil. Yaratığın şekline bakarak iskartozdan uydurdum.

Cockatrice > Lapirici. Eski Fransızca cocatrice, o da Oriaçağ Latinesinden calcitrix o da Yunanca ichneumon yani 'takipçi, izleyici' sözcüğünün terçimesi. Azerbaycan Türkçesi: Lapirici. <https://en.wikipedia.org/wiki/Cockatrice>

Couatl > Bükrek. "Bükrek ve Sangal: İyi ve Kötti Ejderhalar. Tavan ve Altay mitolojisinde birbirleriyle çok vahşi ve acımasızca savaşan iki ejderha. Savaşarlarken, görüntüleri 'Yin-Yang' sembolünü anımsattır. Devasa iki kertenkeleyle benzerler.

Kanatları yoktur, bu nedenle uçamazlar, uzun boynuları ve çok güçlü pençeleri vardır. Bükrek, Dünya'nın sonundaki tüm denizlerin birbirine bağlandığı büyük okyanusta yaşar. Sesinin çok güzel olduğu ve Dünya'nın büyük uçandan bile duyulduğu söylenir. Onun sesini duyan kötti ejderhalar kaçacak yer ararlar. Sangal adlı kötti ejderha ile yaptığı dokuz yıl süren savaş kazanmıştır. Her bin yıla yeryüzüne iner. Sangal ise kötti güçleri temsil eder. Dünya'nın sonundaki Oddeniz'de (ateş denizi) yaşadığı rivayet edilir." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 88.

Cyclops > Tepegöz. Herkesin bildiği, meşhur tepegöz.

Demilich > Yarmarkum. Büyük ihtimalle İngilizce yarı, yarım ön eki (demi-) ve eski İngilizcede ceset için kullanılan sözcükten (lich) türemiş. Ben de aynımsı yaptım. Ama ceset için merhum sözcüğünün Kazak veya Kırgız Türkçelerinde (markum) halini kullandım.

Demon > Zebani. Çünkü devil'i şeytan olarak çevirdim.

Balor > Iskartoth. J. R. R. Tolkien tarafından yaratılan Orta Dünya'daki maıardan bir tanesi olan Balrog'dan türemiş. Ama telif hakları nedeniyle değiştirilecek olurums. (Aynı durum hobbitler ve entler için de geçerli). Balrog sözcüğünün etimolojisinde ise 'ış karası ateş şeytanı' anlamına gelen 'sigelwara' sözcüğü var. Dolayısıyla çeşitli Türk lehçelerinde is, kara, ot (ateş) ve ruh sözcüklerinin birleşimi: iskartoth. [https://en.wikipedia.org/wiki/Balrog\\_\(tablo\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Balrog_(tablo))



Barlğura > Mitçin. "Pitsen: Maymun Ruh. Eşdeğer: Mitçin. Çirkin yüzü, kır saçlı bir kadına benzeyen maymun kılığında ki orman yaratıcıdır. Kambur, uzun boylu, titliyl bir orman ruhu genelde boş ev evlerinde yaşar. Ormana yalnız gelen insanları (genelde avcılar) bir uçuruma götürüp orada öldürür. Bu bağlamda ormanda yalnız gezilmemesi gerektiğini vurgular." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 242.

Çasme > Şeşe. "Şeşe: Haydut Kuş. Geceleri karanlıkta içinden (bilinmezlik âleminden) gelip çocukları vurarak öldürür veya kaçırır. Girdiği evdeki özellikle kırk çıkmamış çocuğun üzerinden geçtiğinde bebek kapkara kesilip ölür. Altı aylık olmamış çocukların ise boğazlarına gagalarıyla vurur. Onu yakalayan kişi kadınsa Şeşe Anası veya erkekse Şeşe Atası olur ve böylece onların zarar verdiği çocukları iyileştirilir." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 263.

Dreth > Harsa. "Harsa: Kuzdu Cini. Kuzdu köpekleri ve saldırılan mekleri vardır. Kendisinin ve hayvanlarının gözleri kurumuştur. Hayvanlarda kuzduya neden oluyor. Yaşadıkları yerler çok soğuktur. Onu gören kişiler soğuk su dökmüş gibi titrerler. Yeni doğmuş bebekleri yerler ve besikleri bozarlar. Çok çirkindirler." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 143.

Glabrezu > Irke. "Erke: Ayrıtılcık Tanrıçası. Eşdeğer: Irke. Baştan çıkarıcı, ayrıtılcı tanrıça. Nazlı ve cilveli olarak tanınlanır." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 120.

Goristo > Süseren. Muhtemelen "gore" (boynuzlamak) sözcüğünden geliyor. Ben de aynı şekilde Türkçe boynuzlamak eyleminin eş anlamlı olan süslemek sözcüğünden uydurdum. [https://www.reddit.com/r/DnD/comments/goq9d/\\_the\\_origin\\_of\\_the\\_monsters\\_in\\_dungeons\\_and/](https://www.reddit.com/r/DnD/comments/goq9d/_the_origin_of_the_monsters_in_dungeons_and/)

Hezrou > Demirkynak. "Demirkynak: Tırnaklı Canavar. Dağlarda veya ormanlarda yaşayan, her kılığa giren, kurkunc sesler çıkaran bir canavardır. Demirden tırnakları vardır. Çok pis koktuğu, çünkü sudan çok korktuğu için yılanmadığı söylenir. Bu yüzden onu görünce akarsulara giren insanların kurtulabileceği düşünülür." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 107.

Manes > Çalk. "Çalk: Ters Cin. Bedenleri tersiştir (çarpıktır). Yeryüzünü ve yaşamın dengesini bozup kaşırtırlar. Sayıları oldukça fazladır." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 98.

Marilith > Şahmaran. Bizim meşhur şahmaran ya da şahmaran. Efsanevi olarak iyi bir yaratık olsa da belden yukarısı kadın, belden aşağısı yılan olan ve çok bilinen başka bir yaratık, benim bildiğim kadarıyla yok. <https://tr.wikipedia.org/wiki/%C5%9Eahmaran>

Nalfeshnee > Korşak. "Korşak: Hayvan Cini. Eşek, köpek, domuz, keçi kılığında girdiğine inanılır bir varlıktır. Gecelerin kapıları çalıp, insanları tanıdığı birisinin sesi ve kılığıyla kandırarak kaçırıp kaçırır ve yutar. Geceleri çok fazla dışarıya çıkmamanı doğru olmadığının, karanlığın tehlikeleri barındırdığını vurgulayan bir halk anlayışının dışavurumudur." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 192.

Quasit > Dönek. Muhtemelen "benzer" anlamı taşıyan quasi sözcüğünden geliyor. Başka biçimlere de dönüşebilen, kötüctü bir yaratık olduğu için dönek dedim. [https://www.reddit.com/r/DnD/comments/juy0t/\\_the\\_origin\\_of\\_the\\_monsters\\_in\\_dungeons\\_and/](https://www.reddit.com/r/DnD/comments/juy0t/_the_origin_of_the_monsters_in_dungeons_and/)

Vrock > Zögey. "Zögey: Yaban anısı. Kelime kökünde bir şeyler taşımak, nakletmek ve acı çektiirmek anlamı vardır. Moğol halk kültüründe kutlu bir hayvan sayılır. Efsaneye göre Bürküt (Kartal Tanrı) en iyi yiyeceğin ne olduğunu merak eder ve bunu öğrenme görevini arıya verir. Yaban anısı konusunda her canlının etini ısırır ve canını yakar. Gökte dolayan arıya kılavız rastlar ve en iyi etin insan eti olduğunu arıdan öğrenir. Ancak ısırarak arının dilini koparan kılavız, konuşma yeteneğini yitirmesine neden olur. Kartal arıya sorduğunda aldığı yanıt yılan sesine benzeterek en iyi etin yılan eti olduğuna karar verir. O günden beri kartalların en

sevdigi yiyecek yılan etidir." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 334.

Yochlol > Cazi. "Cadı (Farsça, Cadu): Doğaüstü güçleri olduğuna inanılan büyüctü kadın. Geceleri dolayarak ve uçarak köttülük yapar. Türkçe'de Cazi olarak da söylenir." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 124. "Örümcek ve kuş gibi şekillere dönüşebilirler." Ahmet Burak Turan, Türk Canavarları Sözlüğü, Holden Yayınları, 3. Baskı, İstanbul 2022, s. 75.

Devil > Şeytan.

Erinye > Erinye. "Erinyeler, Grek ve Roma mitolojisinde evrendeki düzenin ve doğa yasalarının bekçileri olarak görüldürler. Erinyeler başkalarına zarar verecek şekilde haklarını dışına çıkan herkesi, insan veya ilah olduklarına bakmadan, evrendeki düzenin korunması için, merhametsizce cezalandıran ilaheler olarak tanınırlar. Suç işleyenlerin peşine takılırlar, yeryüzünde olduğu gibi, öte-âlemde de durup dinlenmeden, gece gündüz suçluları bulup cezalandırır, işkence ederler." <https://tr.wikipedia.org/wiki/Erinyeler>

Imp > Şeytancık. Küçük şeytan. Daha ne olsun?

Lemure > Lemur. Latince "gece ruhları" anlamındaki lemures sözcüğünden geliyor. Değistirmedim. [https://www.reddit.com/r/DnD/comments/goq9d/\\_the\\_origin\\_of\\_the\\_monsters\\_in\\_dungeons\\_and/](https://www.reddit.com/r/DnD/comments/goq9d/_the_origin_of_the_monsters_in_dungeons_and/)

Dridr > Kalfümsi. Kara Elf Örümcek Binicisi sözcüklerinden uydurduğum bir ad.

Dryad > Tokaylı. Yunanca ağaç veya meşe ağacı sözcüğü olan "drys" kökünden geliyor. Ben de Türkmen Türkçesi'nde orman (tokay) sözcüğünü kullandım. [https://www.reddit.com/r/DnD/comments/gq47kw/\\_the\\_origin\\_of\\_the\\_monsters\\_in\\_dungeons\\_and/](https://www.reddit.com/r/DnD/comments/gq47kw/_the_origin_of_the_monsters_in_dungeons_and/)

Duergar > Ercegel. Sözcüğün aslı zaten cüce demek. Ben de Kurgz Türkçesi'nde cüce sözünü kullandım. [https://www.reddit.com/r/DnD/comments/gq47kw/\\_the\\_origin\\_of\\_the\\_monsters\\_in\\_dungeons\\_and/](https://www.reddit.com/r/DnD/comments/gq47kw/_the_origin_of_the_monsters_in_dungeons_and/)

Elemental > Unsursal. Bildiğimiz dört element. Ama element sözcüğünü belki başka yerde kullandırım da kafa karışıklığı yaratırım diye çekindikim için eşanlamlısını kullandım.

Elves: Drow > Kara Elf. Drow sözcüğü Türkçeye hemen her zaman Kara Elf olarak çevrilmiş. Ben de aynı şekilde davrandım.

Empyrean > Gal Eiseğ. "Al Ata: Eteğ Tanrısı / Köttülük Tanrısı. Kızıl renkli giysileri olan, kuzl gözlü, yaşlı bir adamdır. Kızıl renkli ve ateş yalınına benzer sakalları vardır. İnsanları kandan bir varlık olarak görürler. Ala Ana'nun yansıması olarak düşünülebilir. Ancak onun aksine köttülük yapan yönü çok fazla ön plana çıkmaz. Hatta bazen ateşin, bazen de yurdun (cadının) koruyucusu olarak da anılır. Moğol kültüründeki "Gal Han" (veya "Gal Eteğ") yani "Ateş Ata") ile de kökenleş benzerlik itibariyle özdeş görüldü. Al inancından kaynaklanan kötü bir ruhtur." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 31.

Ettarcep > Ürmaksı. Sözcük zaten Danya örümcek demek olan "eddercock" sözcüğünden geliyor ki onun da eski İngilizce "zebril örümcek" anlamına gelen attarcep ile ilişkisi var gibi görünüyor. Ben de Başkurt Türkçesi'nde örümcek demek olan ürmaksı sözcüğünü kullandım. [https://www.reddit.com/r/DnD/comments/gq47kw/\\_the\\_origin\\_of\\_the\\_monsters\\_in\\_dungeons\\_and/](https://www.reddit.com/r/DnD/comments/gq47kw/_the_origin_of_the_monsters_in_dungeons_and/)

Ettin > Emegen. "Emegen: Dev. Kafkas efsanelerinde çirkin, bazen çok başlı devaya yaratıktlar olarak betimlenir. Nart efsanelerine göre Düyü'daki bütün köttülüklerin kaynağı bu devlerdir. Emegenlerin sayıları oldukça fazladır ve her üç ayda bir doğup yarırlar. Her doğuşunda yüzlerce fazla çocuk dünyaya getirirler. Emegenlerin yer almadığı hiçbir Nart destanı yoktur. Nart kahramanları sürekli Emegenlere karşı savaşmış ve güçleriyle, zekalarıyla onları her zaman yenmeyi başarmışlar. Fakat yine de onlardan çok korkar ve çekinirler. Çünkü Emegenler, yakaladıkları zaman insanları yerler. Tanırlar, yeryüzünü Emegenler'in köttülüğünden korumak için Nartlar'a



yaratmıştır ve sürekli savaşçı durmaktadırlar." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 116.  
Flumph > Fump. Uçarken çıkardığı ses.

Fomorian > Kerayna. İrlanda mitolojisinden bir yaratık.  
"Sözcüğün kökeni tartışmalıdır. İlk kısmın fo olduğu konusunda genel bir kabul gördüğü vardır ve Eski İrlandaca 'aşağı', 'alt', 'altında', vs. anlamını taşımaktadır. İkinci kısmın anlamı ise açık değildir. Bir öneri Eski İrlandaca 'mur' (deniz) sözcüğünden geldiği ve bir bütün olarak bu sözcüğün 'denizin altına ait olanlar' anlamını taşıdığıdır. Başka bir öneri de ikinci kısmın mör (büyük/ yüce) sözcüğünden türediğini ve bir bütün olarak yer (altındaki) büyük olanlar, "yer altındaki devler" anlamını taşıdığıdır." <https://en.wikipedia.org/wiki/Fomorians> "Ker: Kötü Varlık. Çoğu zaman bir sıfat olarak kullanılır. O varlığın kötülük bir özelliği sahip olduğunu gösterir. Hepsinde bulunan ortak bir özellik olarak tek ayaklı, tek gözlü, tek kollu, lek varlıklardır. Ötekî âleme ait canlılar daima tek gözlü olarak betimlenir. Bu nedenle "Ker" sözcüğünün kör anlamına geldiğini öne süren görüşler de mevcuttur." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 181. "Azna: Fesat Tanrısı. Eşgeçer: Ayna. Yeryüzünde garğaşa çıkarır. Kötülüğe dair tüm nitelikleri bünyesinde barındırır. Fırsat bulduğunda insanlara ve yeryüzüne zarar verir. Yeraltında yaşar. Azna Han'a bağlı kötü ruhlar vardır ve onlar da Aynalar (Aznalar) adıyla anılır. Yeryüzünde kötülük çıkarmak istediği zaman bu ruhları gönderir. Aynalar bu anlamda Şeytan kavramı ile özdeşleşmiştir. İnsanların ruhlarını çalıp götürerek hastalık verirler." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 63.

Galeb duhr > Galib serd. "Galeb duhr" adı internete dolaştığı gibi bir anagram değil. (Bu canavara yaratan kişi olan) Michael P. Price Yüzüklerin Efendisi'nde 'Khazad-dûm' adının duyulanda uyandırdığı kötü bir önsezi hissini ve Kumul (Dune) romanında Paul Atreides tarafından alınan Fremeni adı olan Muad'Dib'in hissini uyandırdığı güç özsezi kök semviti. Dolayısıyla hedefi bu taştan yaratık için iki hece-bir hece yapısında ve ahenkli bir ad bulmaktı. Adın ikinci kısmı olarak kullandığı duhr sözcüğünde kısmen Fransız olmasının yaradımı oldu. Çünkü 'dur' Fransızca 'ser' demek. Price ayrıca bu yaradımın adının Galce veya İskandinav dillerine atılmış gibi görünsün diye isteyordu ve nihayetinde yeterli kadar bilinmez ve gizemli olduğuna karar verdiği 'galeb duhr' üzerinde karar kıldı. Ben de bunu biraz Türkçeleştirdim işte. <https://www.enworld.org/threads/monster-encyclopedia-galeb-duhr.663348/>

Gargoyle > Çörten. "Gargoyle, kökeni Fransızca gargouille sözcüğüne dayanan bir tür gotik mimari ögesidir." <https://tr.wikipedia.org/wiki/%C3%87%C3%B6rten>

Genie > Cin.

Dao > Dao. Diğer cinler kökenlerini Arap mitolojisinden alsada bunun kökeni belli değil. O yüzden hepsini olduğu gibi bıraktım. [https://www.reddit.com/r/DnD/comments/us1x7/origin\\_of\\_the\\_dao/](https://www.reddit.com/r/DnD/comments/us1x7/origin_of_the_dao/)

Djinni > Cinni. Bildiğimiz cinni.

Efreiti > İfrit. Bildiğimiz ifrit.

Marid > Marid. İslam'da bir cin türü.

Ghoul > Gulyabani. "Gulyabani: Vaşlı Yaratık. Eşgeçer: Gulyabani. Gezzinlere ve yolculara uğrayıp insan öldüren canavardır. Kocaman, korkunç görünümülü, insana benzer, uzun sakallı bir dev olarak düşünülür. Karanlık köknere veya Güneş batarken çöllerde, dağ yamaçlarında ve mezarlıklarda ortaya çıkar. Bedeni sarı ve kırmızısı tüylerle kaplı ve ayakları tersindedir. Gündüzleri mezara giren bu yaratık geceleri ise hortlayıp çıkar. Yakaladığı atlara biner. Yolcuları yollarında şaşırıp kandırarak ıssız yerlere götürüp yer. ... Açıklama: Ortadoğu kültürlerinde Gul (Ghol, Ghul) kavramı vaşlı, acımasız ruhlar ve onların kötülüklerini anlatır. Ortadoğu'da ortak bir motif. Gul aslında bir varlıktan taze nedene bilinemeyen bir kötülük, nereden geldiği anlaşılmayan veya öteki dünyaya ait soyut, cisimsiz bir azaptır. Ölümsüz bir varlık veya mezarın kazan yahut da mezardan çıkan bir canavar olarak da cisinleşir." Deniz Karakurt, Türk Söylence

Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], ss. 136-137.

Giants > Devler. Devler ile ilgili olarak Ördning > Kiliv. İngilizce anlamı (ördning) düzen, sistem. Başkurt Türkçesi'ndeki karşılığı (kiliv) kullandım.

Gibbering Moulder > Geveze Ağzı.

Githany > Githbala (Bkz. [Gith+herhangi bir Türk lehçesinde] çocuk) "Özgürlüklerinki kazandıktan kısa bir süre sonra Gith, savaşın devam ettirilmesini emretti: Zihin yütücüler ön sonuncusuna kadar takip edip öldürülecek. Ve githler de fetih üzerine yeri bir imparatorluk kurdular. Bu noktada, bağımsızlık savaşında kendi etrafında ciddi bir takipçi kitlesi oluşturan Zerhimon, Gith'in liderliğine ve amaçlarına karşı çıktı. Eski efendilerinin onlar üzerinde zorla kurduğunu benzer bir tiranlık türün kendi halkları için yaratacağını iddia etti. Bu anlaşmazlık gith arasında şiddetli bir iç savaşın çıkmasına neden oldu. Zerhimon öldürüldü ve kendilerine 'githzerai' (Gith dilinde 'Gith'i reddeden, küçümseyen') diyen takipcileri de yenilgiye uğramış olarak Şekara' ya çekildiler. Ama bundan önce Gith'in güçlerine o kadar büyük bir zarar verdiler ki zihin yütücüler kaçık daimi bir savaş devam ettirecek gücü kalmadı. Bu iç savaş hayatta kalan zihin yütücülere kaçacak ve korunaklı yer adı şehirlerinde kalamayacak zaman verdi. Gith, hayatta kalan takipcilerini, ki onlar da artık kendilerine 'githyankar' (yani Gith'in çocukları) demeye başlamışlardı, Ruhşal Âlem'deki illithid yerleşimlerine götürdü. Burada dinlenip, güçlerini toplayıp hem zihin yütücülerini hem de githzeraini tamamen öldürme ve tüm çöküşverni fethetme planlarına devam edebileceklerdi." [https://forgottenrealms.fandom.com/wiki/Gith\\_\(race\)](https://forgottenrealms.fandom.com/wiki/Gith_(race))

Githzerai > Githurlav. Bkz. Githyanki açıklaması.

Gith+Başkurt Türkçesinde kütüksekem) hurlav.

Gnoll > Sirtlandam. Sirtlan+adam. Bkz. Canavar Rehberi'ndeki Sirtlandam (Gnoll) maddesi.

Gnome > Yercü. Yer cücesi sözcüklerinden yercü. tr.

wikipedia.org/wiki/Yer\_cücesi

Goblin > Obot. "Obot: Doymusuzluk Cini. Görünüşleri son derece çirkin ve korkunçtur. Ateşli gözleri, çok büyük dişleri ve iyi kemikleri vardır. Sürekli yerler ama doymazlar çünkü yediklerini anında sindirirler. İçine girdikleri kişileri geleceği düşündüğüne ve tüm servetlerini harcarlar. Bu varlıkları insanlar gibi aileleri ve evleri bulunur." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 224.

Golem > Golem. "Golem (İbranicedeki golem kelimesinden Türkçeye geçmiş), efsanelerde ruhu olmayan genelde kilden veya topraktan oluşturulan bir varlıktır. Orta Çağ'da tanrının isimlerinin veya sıfatlarının farklı şekillerde söylenmesi, bu kelimeleri oluşturan harflerin farklı şekilde dizilmesi veya bunların bir kâğıda yazılarak yapılan muska ve tılsımlarla golem oluşturulmasına ilişkin birçok efsane doğmuştur. Bir Yahudi efsanesinin kahramanıdır. Talmud'da Âdem'in ruh tıflemmeden önce bir golem olduğu yazılır." <https://tr.wikipedia.org/wiki/Golem>

Gorgon > Kiyant. "... Oğuz Kağan destanındaki Kiyant adlı tek boyuzlu yaratık..." Deniz Karakurt, "Azman", Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 62.

Grell > Grell. Herhangi bir anlam taşımadığı, ben de buna benzer bir şey bulamadığım için olduğu gibi bıraktım.

Grick > Korkoy. "Korkoy: Yeralın Canavarı. Çölde yaşadığına inanılan, devasa bir solucan görünümülü canavardır. Mogolca'da "Olğoy Korkoy / Olğoy Korkuy" (Bağırsak kurdu) olarak adlandırılır. Mogol halkının büyük bir kısmının bu canlının gerekten var olduğuna inanıldığını bilmektir. Boyunun iki ile beş metre arasında değiştiği öne sürülür. Kızıl kahverengi bir görüntüde, büyük ve korkunç bir tırtıl andran bu yaratığın dikenleri olduğu söylenir. Asit kusmuş veya uzaktan elektriği boşalmasına benzer bir etki ile zarar verebildiği inanılır. Asil hareket kabiliyetini kumda sağlayabilmektedir. Haziran ve Temmuz aylarında daha fazla görüldüğü iddia edilir. Kış aylarında ise yeralında uykuya yatmış düşünülür. Kelime kökeninde Mogolca "Horhuy" (solucan, kurtçuk) sözcüğü vardır.





Türkçe 'Korkmak' fiili ile de uyumludur." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 191.

Griffon > Karlan. Kartal ve aslan sözcüklerinin karlan.

Grimlock > Sokor. (Sohan: Karanlık Tanrısı.) "Yeralında, karanlıkta içinde yaşar. Yohan'ın oğludur. Anlam: (So/Soğ). Görmelik ve soğukluk bildiren bir köktür. Soğmak fiili, yenmek ve üzme anımları içerir. Soğuk sözcüğü ile de ilgilidir. Sohar/Sohor/Sokor/Sokur kelimesi kör (görmeyen) manası taşır ve masallarda bu adı taşıyan devlere rastlanır. Sokur sözcüğü Anadolu'da köstebek demektir." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 255.

Hag > Cadoz. Google translate.

Harpy > Harpi. "Harpialar, eski Yunan mitolojisinde Thaumasa ile Elektra'nın üç kızını topluca belirten isimdir. Siren'le benzenen bu kanatlı ifritler, fermalarn ve ölümün sembolü sayılırlardı." <https://tr.wikipedia.org/wiki/Harpia>

Hippogriff > Kartat. Kartal ve aslan sözcüklerinden kartat.

Hobgoblin > Kocobot. Obotlardan daha büyük ve cüsseli oldukları için "kocaman obot" anlamında kocobot.

Homunculus > Ecene. Homunculus "Küçük insan" anlamında. "Bir homunculus (Latince: küçük insan), orijinal olarak kilden yapılmış maketler veya küçük heykeller olarak tasvir edilen bir insan temsilidir." <https://tr.wikipedia.org/wiki/Homunculus>

Ben de ecene dedim: "Ecene: Cüce. Özellikle Avrupa kültürünün etkisiyle ormanda yaşayan veya yeraltında maden ocaklarında çalışan 'Yedi Cüce' motifli oldukça ilgi görmüştür." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 113.

Hydra > Subuka. "Suvbaga: Su Ejderi. Eşdeğer: Subuka. Denizlerde veya göllerde yaşayan ejderhalar. Tamlamadaki 'Buğa/Buğa' ejderha manası taşır. "Alabuga" ise balina demek olup sözcüğün kökeninde su ejderine benzetme bulunmaktadır." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], ss. 88, 259.

Jackalwere > Çakaladam. Birebir çeviri.

Kenku > Kenku. Japonca karu (karasu) ve göksel köpek (tengu) sözcüklerinden oluşuyor. "Japon mitolojisinde genellikle kızgın olan ama bazen korumacı bir doğaya sahip olan tengu'lar kuş adamlar veya ruhlardır." Değistirmedim. [https://www.reddit.com/r/DnD/comments/gyh4el/the\\_origin\\_of\\_the\\_monsters\\_in\\_dungeons\\_and/](https://www.reddit.com/r/DnD/comments/gyh4el/the_origin_of_the_monsters_in_dungeons_and/)

Kobold > Ötek. "Kobalt kob (oda) ve walt (yönetici, güç, otorite) sözcüklerinden oluşmakta ve bir tür ev ruhu anlamı taşımaktadır..." <https://en.wikipedia.org/wiki/Kobold>

Kobold Türkçeye çevirirken oda ruhu > odacı > öteki > ötek (öteki).

Kraken > Kraken. İskandinavların meşhur krakeni.

Kuo-toa > Aya-hık. Çünkü ayaklı baylık.

Lamia > Lamia. "Lamia, Yunan mitolojisinde Libya kraliçesi veya prensesidir ve Zeus'un sevgililerinden biridir. Zeus ile birlikteliğinden dolayı Hera'nın gazabına uğrayarak canavarlaşarak çocuklarını öldürdüğünden dolayı kederinden diğer kadınların çocuklarına düşman kesilmiştir." [https://tr.wikipedia.org/wiki/Lamia\\_\(mitoloji\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Lamia_(mitoloji))

Lich > Markum. Bkz. Demilich.

Lizardfolk > Kelerhalk. Birebir çeviri.

Lycanthropes > Aysarlar. "Aysar: Değişken Karakter. Ay'a (Ay'ın hareketleri ile evlerine ve belki de Dünya'ya olan mesafesine) bağlı olarak karakteri ve huyu değişen kişi ve onun yaşadığı psikolojik durum. Aysamlar fiili de aynı şekilde bu değişken ruh hâlini ve sonuçlarını anlatmakla kullanılır. Batı mitolojisi ve masallarında yer alan ve dolayında kurda dönüşen Erbörü (Kurtadam) motifli bu anlayışın bir dışavurumudur. Kurtadamlar (Werewolf) özellikle Avrupa toplumlarında en çok ilgi duyulan mitolojik figürlerden birisidir. Bu konu pek çok sinema filminde sürekli olarak işlenmiştir. Dışleri ile pengeleri sıklıkla abartılı olarak vurgulanır. Özellikle dolunay etkisiyle bu durumun ortaya çıktığı kanısı yaygındır." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 60.

Magmin > Kaldaz. "...Kaldaz denen ateş cini ile de etimolojik bağlantısı bulunur." Deniz Karakurt, "Gal Han", Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 129.

Manticore > Mantikör. "Mantikör, Mısır mitolojisindeki Sfenks'e benzeren, Pers kültürüne ait efsanevi yaratık. Kızıl bir aslanın vücuduna, insan yüzüne, köpek başlı dişlerine, yarası kanatlarına, akrebin ya da ejderhanın kuşruğuna sahiptir. Avını geriye hiçbir iz kalmayacak şekilde çok eder. Anlatılan hikâyelerle farklı toplumlarda farklı şekillerde benmiştir. Mantikör miti Pers, Yunan, Mısır mitolojilerinde yerleşik bir mitter." <https://tr.wikipedia.org/wiki/Mantikör>

Medusa > Medusa. "Medusa, Yunan mitolojisinde gözlerine bakanı taşla çevirdiğine inanılan yılan saçlı, keskin dişli, dişi canavar." <https://tr.wikipedia.org/wiki/Medusa>

Mephit > Ufun. "Roma mitolojisinde Mefitis, bataklıklarda ve volkanik arazilerde oluşan zehirli gazların ilahı olan küçük seviyeli bir ilahdır." <https://en.wikipedia.org/wiki/Mefitis>

Ben de Arapça pis koku demek olan ufun(et) sözcüğünü kullandım.

Merfolk > Suhalk. Birebir çeviri.

Merrow > Karakırnak. "Karakırnak: Tırnaklı Canavar. Bedeni kılrlar ve tırnaklarla kaplı bir varlıktır. Suyu girmiş olan insanlara zarar verebileceğine inanıldığı için suyun içinde dikikati olmak gerekir. Çocukların suya oynarken boğulacaklarından endişe eden anneler, onları 'Karakırnak' ile korkuturlar." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 168.

Mimic > Benzek. Kendi uydurdam.

Minotaur > Minotor. "Minotor, Yunan mitolojisinde yarı insan-yarı boğa yaratık. Yunanca 'Minos'un Boğası' anlamına gelir." <https://tr.wikipedia.org/wiki/Minotor>

Modron > Yasasal. Çünkü yasalarla bağlanır.

Monodron > Tekgez. Kendi uydurdam. Diğerleri (Duodrone > İkigez, Tridrone > Üçgez, Quadrone > Dörtgez, Pentadron > Beşgez) de aynı şekilde.

Myconid > Mantarı. Birebir çeviri.

Naga > Naga. "Näga, Hinduizm ve Budizm'de yer alan büyük bir yılan şeklinde betimlenen ikincil bir ilahın Sanskritçe ve Pali'deki ismi. Bununla birlikte sözcüğün kullarını pek muğlak ve sözcük ile birden çok şey anlatılabilir. "Nägalar" olarak anılan bir (insan) kabile(sin)den, normal yılanlara (özellikle de kral kobra ve Hint kobra) veya fillere kadar birçok farklı anlamı mevcuttur. Dişi bir naga'nın dişi denir. Naga Mulcında, Buda'nın koruyucusuyken, Balarama Vişnu'nun naga hâlinde enkarnasyonu (yeniden vücut bulması)." <https://tr.wikipedia.org/wiki/N%CA81ga>

Nothic > Hiçik. Kendi uydurdam.

Ogre > Div. Farsça "dev" demek. Dev sözcüğünü zaten kullandığım için burada da bunu kullandım.

Oni > Oni. "Oni, Japon folkloründe şeytanlar, canavarlar olmak üzere bir çeşit yotai türüdür. Özellikle Japon sanatında, edebiyatta ve tiyatrodan popüler karakterlerdir. Oni, Japon folklorünün en büyük singellerinden biridir. Oni tasvirleri çok fazladır çoğu vahşi, başlılarında çıkan iki uzun boynuzlu yaratıklar olarak tasvir edilir. Deri renkleri farklı olabilir. Oniler iblis, cehennemdeki lanetliğin cezalandırıcıları." <https://tr.wikipedia.org/wiki/Oni>

Ooze > Sızık. Kendi uydurdam.

Orc > Örk. Bildiğim örk.

Otyugh > Çüptap. Görünen o ki bu yaratığın esin kaynakları arasında hem Yüzüklerin Efendisi'ndeki kraken benzeren yaratık hem de Yıldız Savaşları'ndaki çöp canavarı var. <http://carterscartopia.blogspot.com/2011/01/origins-of-otyugh.html>

Ben de Tatar Türkçesi'nde çöp ve ayak sözcüklerini kullanarak bu adı uydurdum.

Pegasus > Tulpar. "Tulpar: Kanatlı At. Uçan At. Kanatları olan genelde beyaz veya kara (tek renk) bir at olarak betimlenen, Kuda (Tann) tarafından yığıtlere yardımcı olması için yaratılmıştır. Bunlar Manas destanında, ünlü savaşların bittiği, rüzgân bile





geçen efsanevi atlardır. Başkurt inançlarına göre onları kanatlarını hiç kimse göremez çünkü Tulpur kanatlarını yalnızca karanlıkta ve çok uzun mesafelerde aşarken açar. Eğer birisi Tulpur'ın kanatlarını görürse, onun kaybolacağına inanılır. Moğol devlet aramasında Tulpur motifi yer alır. Ayrıca Kazakya'da bir havayolu şirketinin adı olarak kullanılmaktadır." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 282.

Peryton > kanyik. Kendi uydurmam. Kanatlı+geyik.  
Piercer > Delgeç. Birebir çeviri.  
Pixie > Peri. Birebir çeviri.  
Pseudodragon > Sahteeyder. Birebir çeviri.

Quaggoth > Kulbastı. "Kulbastı: (Kuleybani, Gulyabani.) Gündüzleri mezarıda uyuyup geceleri kalkığına inanılır. Tüylü, çok büyük ve pis kokulu olarak betimlenir." Deniz Karakurt, "Bastı", Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 70.

Rakshasa > Rakşasa. Ana olarak Hinduizm'de bulunan köktüclü varlıklardır. <https://en.wikipedia.org/wiki/Rakshasa>

Remorhaz > Remorasis. "Büyük ihtimalle L. Sprague de Camp tarafından yazılan ve 1969'da yayımlanan The Lair of the Ice Worm romanındaki adı Remora olan yaratıkta esinlenilmiş. Bu hikayede meşhur fantastik kahraman Conan, bedneleri işi yayan vampirimsi solucana benzer yaratıklarla savasıyor." "Haze" de İngilizce sis, pus demek olduğu için ikisi birleşince Remorasis oldu. [https://www.reddit.com/r/DnD/comments/juy0tl/the\\_origin\\_of\\_the\\_monsters\\_in\\_dungeons\\_and/](https://www.reddit.com/r/DnD/comments/juy0tl/the_origin_of_the_monsters_in_dungeons_and/)

Revenant > Hortan. "Hortlak: Zombi. Eşdeğer: Hortan. Yaşayan ölü veya mezarıdan çıkan ölü demektir. Ölüp tekrar dirilen, cansız olduğu halde hareket edebilen varlıktır. İnsanlara göre gece mezarıdan çıkarak sirtında kafenle gezinen, yaşayan bir ölüdür.

Pek çok toplularda yaşayan ölü anlayışına dayanan varlıklar mevcuttur. Hatta bir dönem popüler kültürde korku filmlerine konu olmuşlardır. Bu varlıkların ruhlarını öldürmek yalnızca birer ceset oldukları ise yaygın bir kanıdır." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 145.

Roc > Rok. Bu efsanevi kuşa dair bilgiler hem Marco Polo'nun (Marco Polo, Dünyanın Hikaye Edilişi, (Çev. İsk Ergüden ve Z. Zühre İlkelgen), Ötüken Yayınları, İstanbul 2003-2004, s. 392) seyahatnamesinde hem de İbn Battuta'nın (Ebu Abdullah Muhammed İbn Battuta Tanci, İbn Battuta Seyahatnamesi, C. 2, (Çev. A. Salt Aykut), 2. Baskı, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul 2004, ss. 916, 918) seyahatnamesinde mevcuttur.

Sahuagin > Hıvadamlar. Su ve adam sözcükleri ama Başkurt Türkçesi kullanılarak.

Salamander > Vupar. "Vupar: Vampir. Geceleri ortaya çıkarak uyuyan insanlara saldırır. Hayvanların ve insanların kanı emen veya havası barakarak boğulmalarına neden olur. Çuvas mitolojisinde yer alan kötü bir ruhtur. Aste taşan bir yıl şeklinde doruktur." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 303.

Satyr > İneçi. İnsan ve keçi sözcüklerinin birleşimi. "Satir, Antik Yunan mitolojisinde yer alan yarı keçi yarı insan kır ve orman iyisi. Roma mitolojisindeki karşılığı faundur. Çoğunlukla gövdelerinin belden üstü insan, belden aşağısı ise teke biçimindedir. Satirleri tasvir eden eserlerde örtak özellikli, keçi boynuzlu, sivri ve uzun kulaklı, atkineke benzeren uzun kuyruklu yaratıklardır." <https://tr.wikipedia.org/wiki/Satir>

Slaad > Talmayrin. Bildiğimiz kurbaga. Etimolojiyi bir açıklamaya yok. Ben de Başkurt Türkçesi'ndeki kurbaga (talmayrin) sözcüğünü kullandım.

Specter > Yör. "Yör: Hayâlet. Yeraltında yaşadıklarına inanılır. Başboş, kötü ruhlardır. amaçsız bir biçimde gezinirler. Yakut inançlarına göre ölen kişiler ruhları "Üğör"e dönişür. Bazen yeryüzünde çıkarlar. Bu takdirde genelde ölü bir kişinin ruhunun duyu organlarıyla algılanabilir şekilde belirlenmesi ifade eder. Burada görüntü ve/veya ses ölü kişiye ait olsa da (hatta ölü ile ilgili bir mekânda bulunulsa da) kesinlikle bir beden söz konusu değildir, soyut bir varlık görülür. Yakutlar Üğör'lerin yaralanan parmaklara bile giridireklerini inanırlar. Köktürk inanlar ölünce ruhlarının bunların arasına karıştığı söylenir." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 329.

Sprite > Erkenek. "Erkenek: Parmak Çocuk. Parmak yanında bir insanıdır. ... Avrupa masallarındaki "Parmak Çocuk" motifini akla getirmektedir. Grimm masallarında ve Avrupa halk anlatılarında yer bulur. Azeri masallarındaki Cirt'dan' da kısmen benzer. Kurnaz, eski, talihli bir çocuk olarak görünür. Fakat Erkenek tamamen özgün ve farklı bir varlıktır. Kurnaz, çokbilmiş, huzurcevap bir çocuk olarak tanımlanır. Değişik maceralarda zekası sayesinde sorunların üstesinden gelir. Bu maceralarda farklı diyarılara yolculuklar yapar." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 120.

Stirge > Kamak. "Kamak: Vampir. İnsanların kanını emen bir canavar olduğu söylenir. Avrupa mitolojisindeki 'Vampir' kavramı ile ne düzeyde benzeştiği net değildir." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 361.

Incubus/Succubus > Albast/Karabastı. "Albast: ("Aleybanı, Aleyabani.") Uzun boylu, beyaz tenli ve çıplak olarak tasvir edilen şeytani dişi varlık. Albis ile özdeşdir." Karabastı: Kabas manası taşır. Kabus cinsi olarak da bilinir. Geceleri insanların göğüslerine çökerek sokulurları keser." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 70.

Tarraasque > Tarraasque. Değiştirmedim.

Thri-Kreen > Üçün-Bıçın. Etimolojisi yok. Kendim uydurdum.

Titan > Mangus. Titan sözcüğü Canavar Rehberi'nde onun mekânî bilgisi olarak sadece iki yerde geçiyor [Tarraasque ve Emphyrean (Gal Etseg)]. Bunların nasıl oynanacağına dair bir yöneğe yok. Dolayısıyla oyunun oynanışına bir etkilere yok. Ben de mangus sözcüğünü kullandım. "Mangus: Canavar. Dev, ejderha, hortlak, vahşi yaratık gibi anlamların tamamını kapsar. İnsanla görsel Dünya'nın sonunda yaşarlar ve çokları iri cüsselidirler. Çoğu zaman siyah ve sarı renkli olan bu canavarlar farklı sınıflara ayrılırlar. "Amurga Mangus" korkunç bir devdir. Elini tarafından yaratılmış olan "Andalma Mangus" ise denizden dirili çıkarak insanlar yakalayıp yutar. Moğol mitolojisinde Karamangus adlı bir ejderha bulunur. Buryat söylencelerinde Mängäday (Mangatas) ise çok başlı ejderhadır. Bu canavar Tunguz ve Mançu dillerinde de benzer adlarla yer alır. Ertürkede Mantus adlı şeytani bir varlık bulunur." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 212.

Treant > Ağaçten. Birebir çeviri.

Troglodyte > Ünkürlü. "Bir troglodyte mağarada yaşayan bir insanıdır. Sözcük Yunanca 'delik, fare deliği' anlamındaki 'trogle' ve 'içine girmek, dalmak' anlamındaki 'dyen' sözcüklerinden oluşmuştur." <https://en.wikipedia.org/wiki/Troglodyte> Ben de Kırgız Türkçesindeki "mağara" sözcüğünü kullanarak mağaralı anlamına gelen ünkürlü sözcüğünü kullandım.

Troll > Trol. Bildiğimiz troller. Değiştirmedim.

Umber Hulk > Kara İzbandut. Birebir çeviri.

Unicom > Tek Boynuzlu At. Anlam çevirisi.

Wight > Dirit. Dirilmiş anlamında 'dirit' sözcüğünü kullandım.

Will-o'-wisp > İn-Çin Topu. Kendi uydurdum.

Wraith > Tayf. Yüzüklerin Efendisi'nden.

Wyvern > Ejderkek. Ejderhayı (dragon) kullandım. Ejderi (wyrm) kullandım. Bu da ejderkek.

Xorn > Gazar Ezen. "Yer İyesi: Arazi Ruhu. Moğolca: Gazar Ezen. Toprağın koruyucu ruhudur. Her arazinin farklı bir İye'si vardır. Yılan kılığında toprağı korur. Yılan ise ölümsüzlüğü ve yeniden doğuşu simgeler. Eski Türklerde her İye hasatın önce onun için kurban verilmesi biliniyordu. Toprağın her karışında onun yaşadığı söylenir. Toprakta yaşayan canlılar ile konuşur. Halk inanışına göre ayılar isimlerinin söylendiğinde toprağın işitirler. Çünkü "Çir Kulaklı" (Yer Kulagı) onu duyar. Aynıın yaşadığı yer de toprak ve yeraltıdır. Anadolu'da kullanılan "Yerin kulagı vardır" deyiimi de bu anlayışı ifade eder. Bu inanç yılan, köstü (köstebek), geleni (tarla faresi) gibi canlılar için de geçerlidir. Hatta gerektiğinde insan ile de konuşur. Her söyleneği işitir, her gizli kötülüğü görür ve zaman gelince açığa çıkarır. Toprağın içinde hiçbir şeyi gizli tutmayacağı yönünde bir aidiyet bulunduğuy söylenir, bu nedenle gizlice öldürüldüğü toprağa gömülen herkesin bir biçimde mezarının ortaya çıkmasını sağlayacağına inanılır. Bosna Hersek'te 20. yüzyılda Avrupa'nın göbeğinde yaşanan



soykırımda saklanan toplu mezarlar, mavi kelebelerin beklenmedik sayıda çok görüldüğü yerlerde bulunmuştur. Çünkü bu kelebeler Yavşan Otu'na konmakta ve ondan beslenmektedirler. Yavşan ise cesetlerin topağa saldıgı organik maddelerin bol bulunduğu yerlerde büyümektedir." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 322.

Yeti > Koncolos. "Koncalaz: Kış Cini. Esdeğer: Koncolos. Kara renkte ve çok çirkindir. Küçük olarak betimlenir. Aslında pek zararlı olmadığı halde görüntüsü insanlarda paniğe neden olur. Gecelei gezer. Bulgar kültürünün Türk tarihyle olan ortak kökeni sonucu Bulgar halk edebiyatında "Karakondjol/ Karakondjol" adıyla yer alır. Adının başındaki "Kara" kelimesi kimi araştırmacılar tarafından geceyle ilişkili olarak değerlendirilir. Zemheride (kışın en soğuk zamanı) geceleyn ara sokaklarda dolaşır, rastladığı kişilere; "Nereden geliyorsun? Nereye gidiyorsun?" gibi sorular sorar. Ona verilecek yanıtların içinde mutlaka "Kara" kelimesi olmalıdır. (Meselâ; Karasu'dan geliyorum, Karakışla'ya gidiyorum gibi.) Böylesi yanıtlar alamadığında Karakoncolos elindeki kocaman bir tarakla karşısındaki insana vurarak onu yaralar. Ayrıca kendisinden korunmak için kış günleri evlerdeki taraklar ortada bırakılmaz, kapalı çekmecelere, dolaplara saklanır. Bazı yörelerde şenliklerde onun kılıgına bürünülür. Karadeniz Bölgesindeki ve Bulgarya'daki şenliklerde giysileri postlardan oluşan kara bacaklı bir varlık olarak temsil edilir." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 189.

Yuan-ti > Erbüke (kadınlar için Eşbüke). "Erbüke: Yarı İnsan-Yarı Yılan. Yarı insan yarı yılan olan varlık. Bu varlıkların başında Yılan Ana ve/veya Yılan Ata bulunur. Daha çok masallarda bellerinden aşağısı yılan, üst kısmı ise insan şeklinde betimlenirler. Bu yaratıkları insanların hastalıklarına şifa olduğuna inanılması ise yılanın tıbbın simgesi olarak görülmesi anlayışı ile de alakalıdır. Dişi olanları için "Eşbüke/İsbüke" tabiri kullanılır." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 117.

Yugoloth > Yamarga. Büyük ihtimalle 'yugo' ve 'loth' sözcüklerinden oluşuyor. "Loth", 'loth' sözcüğünün eski bir telaffuzu olabilir ki kötü, çarpık, düşman vs. anlamında. 'Yugo' ise Latince 'iocus' ve İtalyanca/Portekizce 'joke' sözcüğüyle bağdaştırılabilir ki bu da sözcük, ifade etme, söyleme anlamında. Dolayısıyla ikisini birleştirince ortaya Kötü Konuşan gibi bir anlam çıkıyor ki söz konusu karakterler için gayet uygun." [https://www.reddit.com/r/DMAcademy/comments/rw9f5x/yugoloth\\_etymology/](https://www.reddit.com/r/DMAcademy/comments/rw9f5x/yugoloth_etymology/) Ben de Tatar Türkçesindeki kötü (yaman) ve yine Tatar Türkçesindeki konuşkan (söylarga) sözcüklerini birleştirdim.

Arcanalothe > Arkışarga. Arkış ve arga sözcüklerinin birleşiminden bkz. Yugoloth.

Mezzoloth > Vasarga. Orta (vasat) bir yamarga (yugoloth) olduğu için ben de orta anlamındaki vasat sözcüğünü kullandım. (<https://forums.giantip.com/showthread.php?580848-Any-idea-what-mezzoloth-and-nycaloth-stand-for>)

Nycaloth > Şebarga. Muhtemelen yunanca akşam 'nicto' sözcüğünden geliyor. Ben de aynıyı yaptım. [https://www.reddit.com/r/DnD/comments/goq09d/the\\_origin\\_of\\_the\\_monsters\\_in\\_dungeons\\_and/](https://www.reddit.com/r/DnD/comments/goq09d/the_origin_of_the_monsters_in_dungeons_and/)

Ultroroths > Yünarga. Tatar Türkçesindeki yönetici (yünatçı) sözcüğünü kullandım.

Worg > Azman. "Azman: Canavar. Vahşi hayvan veya sıra dışı güçleri ve büyüklüğü olan yaratık. Büyük ve keskin dişleri olan, iri gövdeli, büyük ayaklı, keskin pençeli, derisi sert canlılar bu sınıflama içerisine daha çok girerler. Oğuz Kağan destanındaki Kıyant adlı tek boynuzlu yaratık, Gılgamış Destanı'ndaki Humbaba adlı dev öküz bu konudaki bazı örneklerdir. Ayrıca Korkut Ata öykülerinde bahsi geçen dövüş için yetiştirilmiş Beserek'ler (erkek develer) de bu anlayışa dâhil edilebilirler. Anadolu'da halk kültürü içerisinde de köpek ve özellikle kedi hayvanlarının yabani veya evcil olduğu halde insana uzak duran saldırgan olanlarına da yine "Azman" denilir. Canavarlar sıra dışı büyüklükte ve görüntüdedir. İnsanları kaçırarak yiyebilir. Ormanlarda, dağlarda veya çöllerde daha sık ortaya çıktıklarına inanılır. Canavarlar insanlara ve medeniyete düşman varlıkları

temsil ederler, ayrıca yıkıcılığı temsil ederler. Yöresel ve yerel canavar motiflerine rastlanır. Örneğin Türkiye'de Van Gölü Canavarı ve Moğolyadaki dikenli, korkunc, devasa bir turtlu veya solucan andıran Gobi Çölü Canavarı gibi. Üstelik günümüzde bilimkurgu filmlerinde yer alan hayali uzaylı yaratıklar bile canavar kategorisi içerisinde değerlendirilebilmektedir. Modern kültürdeki "Yaratık" (Dünya-dışı yabani uzaylı anlamında, İngilizce'de "Alien"; doğru karşılığı "Yabancı" demektir) motifi de aslında bu anlayışın günümüzdeki bir tezavidir." Deniz Karakurt, Türk Söylence Sözlüğü, [Dijital Kitap(pdf)], s. 62.



# A'DAN Z'YE FANTASTİK CANAVARLAR ANSIKLOPEDİSİ

*Canavar Rehberi*, ejderhalar, devler, zihin yüzücüler ve bayköçüler de dâhil olmak üzere klasik Zindanlar & Ejderhalar yaratıklarından oluşan bir sürüyü size sunuyor. Oyuncularını zorlamak ve onların maceralarını zenginleştirmek için Zindan Efendileri'nin kullanımına hazır bir canavar şöleni!

Buradaki canavarlar Z&E oyununun görsellerle dolu geçmişinden özenle seçilip alınmıştır; kullanıma hazır bilgilere sahiptir ve hayal gücünüzü besleyecek hikâyelerle doludur.

Daha fazlasını öğrenmek için hazır olduğunda, maceralarını *Oyuncunun El Kitabı* ve *Zindan Efendisi'nin Rehberi* ile genişlet.



DUNGEONSANDDRAGONS.COM

ISBN 978-0-7869-6561-8



EAN

9 780786 965618

Sug. Retail: US \$49.95 CAN \$58.00

Printed in USA A92180000